

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS  
PORTOFOLIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
DALAM MENGGAMBAR GERAK ANIMASI 2 DIMENSI  
PADA SISWA KELAS X SMKN 9 SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**



Oleh:

Listyawati Sri Indyah

NIM K3206030

Skripsi

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana

Pendidikan Program Pendidikan Seni Rupa

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2011

*commit to user*

## PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.



Surakarta, 3 November 2010

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Edy Tri Sulistyono, M.Pd.

NIP 19560717 198601 1 002

Nanang Yulianto, S.Pd, M.Ds.

NIP 19740806 200604 1 002

*commit to user*

## PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari :  
Tanggal :  
Tim Penguji Skripsi  
Nama Terang Tanda Tangan  
Ketua : Drs. Tjahjo Prabowo, M. Sn.  
Sekretaris : Drs. Margana, M. Sn.  
Anggota I : Drs. H. Edy Tri Sulistyono, M.Pd.  
Anggota II : Nanang Yulianto, S.Pd, M.Ds.

Disyahkan oleh  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Dekan

Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M. Pd.

NIP 19600727 198702 1 001

*commit to user*

## ABSTRAK

Listyawati Sri Indyah. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PORTOFOLIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM MENGGAMBAR GERAK ANIMASI 2 DIMENSI PADA SISWA KELAS X SMKN 9 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2009/2010, Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Oktober. 2010.

Hasil belajar siswa kelas X Animasi masing rendah, hal tersebut di antaranya disebabkan model pembelajaran yang selama ini diterapkan kurang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan hasil belajar Menggambar Gerak Animasi 2 dimensi dengan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio pada siswa kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Jurusan Animasi SMKN 9 Surakarta yang berjumlah 34 siswa. Sumber data diperoleh dari guru mata pelajaran Produktif Animasi dan siswa kelas X Animasi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan dengan tiga kali siklus, dalam setiap siklus mencakup empat kegiatan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Data penelitian diperoleh dari hasil belajar berupa portofolio siswa yang mencakup aspek kognitif berdasarkan kemampuan siswa dalam mengumpulkan dokumen portofolionya dan pemahaman terhadap materi, yang dinilai berdasarkan pengetahuan, pemahaman, evaluasi, dan seleksi. Aspek afektif yaitu aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, yang dinilai berdasarkan sikap, minat, kemandirian, moral dan koleksi karya. Aspek psikomotorik yaitu keterampilan siswa dalam menggambar gerak animasi, yang dinilai berdasarkan pembuatan karakter, gerakan karakter, originalitas, kerapian dan kebersihan karya, dan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran portofolio dapat meningkatkan hasil menggambar gerak antara pada mata pelajaran Animasi 2 dimensi pada kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta. Peningkatan hasil tersebut meliputi: peningkatan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif diketahui peningkatan hasil belajar pada pelaksanaan siklus I sebesar 45 %, pada siklus II 64% dan pada siklus yang ke III adalah sebesar 85 %. Peningkatan pada aspek afektif diketahui peningkatan hasil belajar pada pelaksanaan siklus I sebesar 52 %, pada siklus II sebesar 73% dan pada siklus III sebesar 85%. Pada aspek psikomotorik diketahui peningkatan pada pelaksanaan siklus I sebesar 36%, siklus II sebesar 50% dan pada siklus III sebesar 76 %.

*commit to user*

## ABSTRACT

Listyawati Sri Indyah. THE APPLICATION OF PORTFOLIO-BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE THE LEARNING RESULT IN DRAWING 2-DIMENSION MOVEMENT ANIMATION IN THE X GRADERS OF SMKN 9 SURAKARTA IN THE SCHOOL YEAR OF 2009/2010, Thesis. Surakarta: Teacher Training and Education Faculty of Surakarta Sebelas Maret University. 2010.

The learning achievement of X Animation graders is still low; it is because the learning model applied so far is less suitable to improve the student learning achievement. The objective of classroom action research is to improve the learning achievement of 2-dimension Animation Movement Drawing by applying the Portfolio Based Learning Model in the X Animation graders of SMKN 9 Surakarta.

This study employed a classroom action research with the Portfolio Based Learning Model. The subject of research was the X graders of Animation Department of SMKN 9 Surakarta consisting of 34 students. The data source was obtained from the teacher of Animation Productive subject and the X Animation graders. Techniques of collecting data used were: observation, interview, test and documentation. The research was done in three cycles, each of which involves four activities: planning, acting, observing, and reflecting.

The data of research was obtained from the learning outcome in the form of student's portfolio encompassing the cognitive aspect based on the students' competency in collecting their portfolio document and the understanding of material, assessed based on the knowledge, understanding, evaluation, and selection. The affective aspect is the student activity in learning process, assessed based on the attitude, interest, independency, morality and work collection.. Psychomotor aspect is the student skill in painting animation movement, assessed based on the character development, movement complexity, originality, work tidiness and cleanliness.

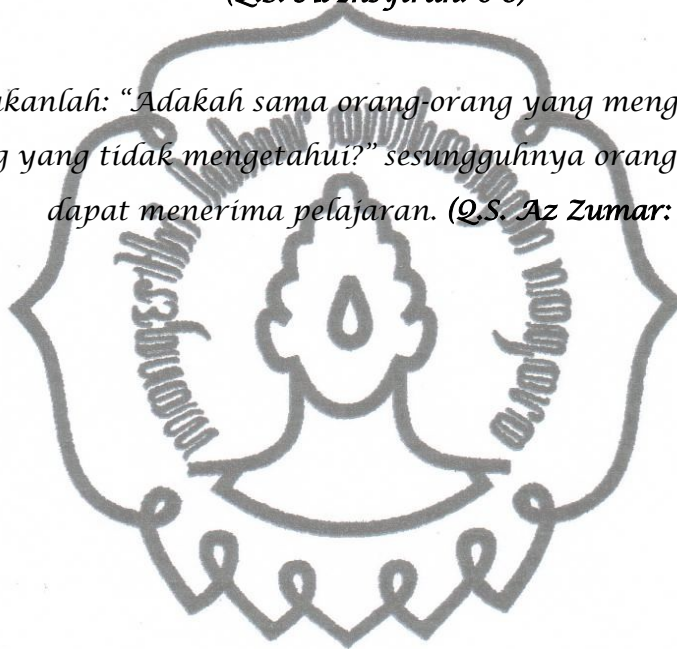
Considering the result of research, it can be concluded that the application of portfolio model can improve the result of movement drawing in the 2-dimension animation subject in X Animation of SMK N 9 Surakarta. The improvement includes: the improvement in cognitive, affective, and psychomotor aspects. In the cognitive aspect it is found the improvement of learning achievement in the implementation of cycle I of 45%, cycle II of 64% and cycle III of 85%. The improvement of affective aspect, it is found that the improvement of learning achievement in the implementation of cycle I of 52%, cycle II of 73% and cycle III of 85%. The improvement of psychomotor aspect, it is found that the improvement of learning achievement in the implementation of cycle I of 36%, cycle II of 50% and cycle III of 76%.

## MOTTO

*Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah menyelesaikan (urusan dunia), bersungguh-sungguhlah (dalam beribadah) dan hanya kepada Tuhanmulah berharap.*

*(Q.S. Al-Insyirah: 6-8)*

*.....Katakanlah: “Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” sesungguhnya orang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Q.S. Az Zumar: 9)*





## HALAMAN PERSEMBAHAN



Kupersembahkan Karyaku ini untuk :

- Almamater Program Studi Pendidikan  
Seni Rupa FKIP UNS Surakarta

*commit to user*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang memberi kenikmatan dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi sebagian persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan. Selama pembuatan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan izin penulisan skripsi;
2. Drs. Suparno, M. Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan persetujuan Skripsi;
3. Drs. Tjahjo Prabowo, M.Sn, Ketua Program Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan izin penulisan skripsi;
4. Drs. H. Edy Tri Sulisty, M.Pd, Pembimbing I dan Nanang Yulianto, S.Pd, M.Ds, Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan lancar;
5. Drs. Margana, M. Sn, Pembimbing Akademik, yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama menjadi mahasiswa di Program Pendidikan Seni Rupa;
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Pendidikan Seni Rupa yang secara tulus memberikan ilmu dan masukan-masukan pada penulis;
7. Ibu Sri Subekti, Ayah Sukamat, dan Adek-Adekku yang telah memberiku selalu semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini;
8. Rekan-rekan Seni Rupa angkatan `06 dan LPM Motivasi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang membantu dan memberikan warna selama menjadi mahasiswa dan dalam menyelesaikan skripsi ini;

*commit to user*



9. Kepala Sekolah SMK N 9 Surakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut;
10. Guru-guru dan Siswa-siswa kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta yang menjadi objek dalam penelitian saya. Terima kasih yang sebesar-besarnya karena membantu dalam memperoleh data penelitian ini;
11. Berbagai pihak yang telah membantu penulis, yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca.

Surakarta, 3 November 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
A. Kajian Pustaka .....	7
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	7
2. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio .....	9
3. Hasil Belajar .....	15
4. Menggambar Gerak Animasi .....	19
B. Kerangka Berpikir .....	26
C. Hipotesis Tindakan .....	27
BAB III METODE PENELITIAN .....	28
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
B. Subjek Penelitian .....	28

*commit to user*

C. Metode Penelitian .....	29
D. Sumber Data .....	29
E. Teknik Pengumpulan Data .....	30
F. Teknik Analisis Data .....	31
G. Prosedur Penelitian .....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	42
A. Hasil Penelitian .....	42
1. Deskripsi Setting Penelitian .....	42
2. Deskripsi Tiap Siklus .....	50
B. Pembahasan .....	129
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....	135
A. Simpulan .....	135
B. Implikasi .....	136
C. Saran .....	137
DAFTAR PUSTAKA .....	139
LAMPIRAN .....	142

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Fase Pelaksanaan Siklus I.....	34
Tabel 2. Fase Pelaksanaan Siklus II.....	37
Tabel 3. Fase Pelaksanaan Siklus III.....	39
Tabel 4. Hasil Observasi Aspek Afektif .....	47
Tabel 5. Hasil Observasi Awal Kemampuan Siswa dalam Gambar Gerak.....	49
Tabel 6. Catatan dokumen portofolio Indri pada Siklus I Pertemuan I.....	59
Tabel 7. Penilaian Individu Indri pada Siklus 1 Pertemuan I.....	61
Tabel 8. Catatan Guru dalam Portofolio Indri pada Siklus I Pertemuan I.....	62
Tabel 9. Catatan Dokumen Portofolio Indri pada Siklus I Pertemuan II.....	70
Tabel 10. Penilaian Individu Indri pada Siklus 1 Pertemuan II.....	71
Tabel 11. Catatan Guru dalam Portofolio Indri pada Siklus I Pertemuan II.....	72
Tabel 12. Data Hasil Pelaksanaan Siklus I.....	77
Tabel 13. Catatan dokumen portofolio Indri pada Siklus II .....	96
Tabel 14. Penilaian Individu Indri pada Siklus II .....	98
Tabel 15. Catatan Guru dalam Portofolio Indri pada Siklus II.....	99
Tabel 16. Data Hasil Pelaksanaan Siklus II.....	103
Tabel 17. Catatan dokumen portofolio Indri pada Siklus III.....	120
Tabel 18. Penilaian Individu Indri pada Siklus III.....	122
Tabel 19. Catatan Guru dalam Portofolio Indri pada Siklus III.....	123
Tabel 20. Data Hasil Pelaksanaan Siklus III.....	128
Tabel 21. Hasil Belajar Siswa .....	130
Tabel 22. Silabus.....	142
Tabel 23. Skenario Pembelajaran RPP I.....	152
Tabel 24. Skenario Pembelajaran RPP II.....	158
Tabel 25. Skenario Pembelajaran RPP III.....	164
Tabel 26. Indikator Aspek Kognitif .....	165

*commit to user*

Tabel 27. Indikator Aspek Afektif.....	167
Tabel 28. Indikator Aspek Psikomotorik.....	169
Tabel 29. Nilai Perorangan.....	178
Tabel 30. Catatan Kemajuan Siswa.....	180
Tabel 31. Pedoman Wawancara Guru.....	187
Tabel 32. Pedoman Wawancara Siswa.....	188
Tabel 33. Hasil Analisis Kognitif Siswa Siklus I.....	200
Tabel 34. Hasil Analisis Kognitif Siswa Siklus II.....	201
Tabel 35. Hasil Analisis Kognitif Siswa Siklus III.....	202
Tabel 36. Hasil Analisis Afektif Siswa Siklus I.....	203
Tabel 37. Hasil Analisis Afektif Siswa Siklus II.....	204
Tabel 38. Hasil Analisis Afektif Siswa Siklus III.....	205
Tabel 39. Hasil Analisis Psikomotorik Siswa Siklus I.....	206
Tabel 40. Hasil Analisis Psikomotorik Siswa Siklus II.....	207
Tabel 41. Hasil Analisis Psikomotorik Siswa Siklus III.....	208
Tabel 42. Presensi Siswa.....	209

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Kerangka Pemikiran .....	27
Gambar 2. Skema Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	33
Gambar 3. SMK N 9 Surakarta yang Beralamatkan di Jalan Tarumanegara, Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta .....	42
Gambar 4. Kelas Laboratorium Animasi 2 Dimensi .....	44
Gambar 5. Karya Edy pada Observasi Awal.....	48
Gambar 6. Karya Rizky pada Observasi Awal.....	48
Gambar 7. Guru Menjelaskan dan Mempraktekkan Menggambar Gerak Animasi di Papan Tulis. ....	55
Gambar 8. Guru Membimbing Siswa dalam Menggambar. ....	58
Gambar 9. Contoh gambar gerak yang dibawa oleh siswa.....	58
Gambar 10. Hasil Karya Gambar Gerak Karakter.....	59
Gambar 11. Contoh – Contoh Gambar dan Buku yang Siswa Bawa. ....	65
Gambar 12. Contoh Gambar Karakter Tangan.....	65
Gambar 13. Evaluasi Bentuk Tangan Pandu yang Tidak Seimbang, Kemudian Dilakukan Perbaikan .....	67
Gambar 14. Siswa Saat Melakukan Tracing Pada Gambarnya.....	68
Gambar 15. Karakter yang dibuat oleh siswa lebih sederhana. ....	69
Gambar 16. Gambar Gerak Karakter.....	69
Gambar 17. Gambar Gerak Manusia Melompat pada Siklus I.....	74
Gambar 18. Gambar Gerak Manusia Melompat pada Siklus I.....	75
Gambar 19. Gambar Gerak Manusia Berjalan pada Siklus I.....	75
Gambar 20. Denah Kelompok Tempat Duduk.....	87
Gambar 21. Kegiatan Siswa Melakukan Diskusi dalam Mengevaluasi Hasil Karya. ....	88
Gambar 22. Kegiatan Siswa dalam Membuat gambar karakter dengan memperhatikan contoh karakter dalam majalah. ....	93

*commit to user*



Gambar 23. Karakter – karakter yang dibuat oleh siswa. ....	95
Gambar 24. Gerak dari karakter yang dipilih. ....	95
Gambar 25. Siswa dalam Menyeleksi Dokumen yang Dimasukkan dalam Portofolio. ....	96
Gambar 26. Gambar Gerak Manusia Melompat pada Siklus II ....	100
Gambar 27. Gambar Gerak Manusia Berjalan pada Siklus II.....	101
Gambar 28. Gambar Gerak Manusia Berjalan pada Siklus II.....	102
Gambar 29. Denah Kelompok Berpasangan ....	112
Gambar 30. Siswa dalam Memberikan Masukan pada Karya Siswa yang lain untuk Dilakukan Perbaikan. ....	113
Gambar 31. Kegiatan Siswa dalam Melakukan Perbaikan pada Karyanya dalam Dokumen Portofolio.....	113
Gambar 32. Contoh-contoh gambar karakter.....	118
Gambar 33. Contoh gambar gerak.....	119
Gambar 34. Karakter yang dibuat oleh siswa.....	119
Gambar 35. Gerak yang dipilih oleh siswa.....	120
Gambar 36. Gambar Gerak Manusia Melompat pada Siklus III.....	125
Gambar 37. Gambar Gerak Manusia Berjalan pada Siklus III.....	125
Gambar 38. Gambar Gerak Manusia Berjalan pada Siklus III ....	126
Gambar 39. Grafik Perkembangan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dari Aspek Kognitif, Afektif, Psikomotor ....	131
Gambar 40. Grafik Perkembangan Skor Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	131
Gambar 41. Contoh-contoh karya yang dikumpulkan siswa ....	183
Gambar 42. Contoh gambar gerak yang dikumpulkan oleh Indri ....	184
Gambar 43. Karakter yang dibuat oleh Indri ....	185
Gambar 44. Karekter yang akan dibuat gambar gerak ....	185
Gambar 45. Gerak dari Karakter yang Telah Dipilih.....	186
Gambar 46. <i>Tracing</i> Gambar Gerak.....	186

Gambar 47. Denah Ruang Kelas Laboratorium Manual.....	210
Gamabr 48. Denah SMK N 9 Surakarta.....	211
Gambar 49. Meja Animasi.....	212
Gambar 50. Penggaris .....	212
Gambar 51. Kertas Gambar Ukuran A4, Pencil dan <i>Drawing pen</i> .....	212
Gambar 52. Wawancara dengan Olga.....	213
Gambar 53. Wawancara dengan Ibu Wahyu Nur Aini.....	213
Gambar 54. Suasana Belajar Mengajar di Kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta .....	214
Gambar 55. Kegiatan Siswa dalam Mencontoh Karakter dari Majalah .....	214
Gambar 56. Kegiatan Siswa dalam Menggambar Gerak.....	214
Gambar 57. Aktivitas Siswa dalam Bertanya Tentang Materi Pembelajaran.....	215
Gambar 58. Siswa Mengamati Contoh Gambar.....	215
Gambar 59. Aktivitas Siswa dalam Melakukan Evaluasi Bersama.....	215
Gambar 60. Kegiatan Siswa dalam Menyeleksi Dokumen Portofolio.....	216
Gambar 61. Guru Membimbing Siswa Dalam Menggambar Gerak.....	216
Gambar 62. Siswa Menyeleksi Karya yang Dimasukkan dalam Dokumen Portofolio.....	216

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus .....	143
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I .....	147
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II .....	153
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus III .....	159
Lampiran 5. Indikator Aspek Kognitif .....	165
Lampiran 6. Indikator Aspek Afektif .....	167
Lampiran 7. Indikator Aspek Psikomotor .....	169
Lampiran 8. Soal Tes Hasil Belajar Siklus I .....	171
Lampiran 9. Soal Tes Hasil Belajar Siklus II .....	172
Lampiran 10. Soal Tes Hasil Belajar Siklus III .....	173
Lampiran 11. Kelompok Diskusi Siswa X Animasi SMK N 9 Surakarta.....	174
Lampiran 12. Portofolio .....	175
Lampiran 13. Pedoman Wawancara dengan Guru SMK N 9 Surakarta .....	187
Lampiran 14. Pedoman Wawancara dengan Siswa SMK N 9 Surakarta .....	188
Lampiran 15. Hasil Wawancara dengan Guru SMK N 9 Surakarta .....	189
Lampiran 16. Hasil Wawancara dengan Siswa SMK N 9 Surakarta .....	195
Lampiran 17. Hasil Belajar Aspek Kognitif I .....	200
Lampiran 18. Hasil Belajar Aspek Kognitif II .....	201
Lampiran 19. Hasil Belajar Aspek Kognitif III .....	202
Lampiran 20. Hasil Belajar Aspek Afektif I .....	203
Lampiran 21. Hasil Belajar Aspek Afektif II .....	204
Lampiran 22. Hasil Belajar Aspek Afektif III .....	205
Lampiran 23. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik I.....	206
Lampiran 24. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik II .....	207
Lampiran 25. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik III .....	207
Lampiran 26. Presensi Siswa .....	209
Lampiran 27. Denah kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta .....	210

*commit to user*

Lampiran 28. Denah SMK N 9 Surakarta .....	211
Lampiran 29. Dokumentasi Alat dan bahan Kelas X Animasi SMK Negeri 9 Surakarta .....	212
Lampiran 30. Dokumentasi Kegiatan Wawancara Kelas X Animasi SMK Negeri 9 Surakarta .....	213
Lampiran 31. Dokumentasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Kelas X .....	201



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS  
PORTOFOLIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
DALAM MENGGAMBAR GERAK ANIMASI 2 DIMENSI  
PADA SISWA KELAS X SMKN 9 SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**



**Disusun Oleh :  
LISTYAWATI SRI INDYAH  
K3206030**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2011**

*commit to user*





## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Gambar Gerak dipelajari oleh siswa kelas X Program Keahlian Animasi pada mata pelajaran Produktif Animasi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMK) N 9 Surakarta. Menggambar gerak merupakan salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran Produktif Animasi yang wajib ditempuh siswa dalam Program Animasi. Kemampuan produktif merupakan kemampuan yang menjadi tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu kemampuan produktif yang harus dikuasai oleh siswa Program Kejuruan Animasi adalah Menggambar Gerak atau Antara. Gambar dapat menceritakan perilaku karakter melalui gerakan. Gerakan inilah yang dapat menciptakan animasi.

Berkaitan dengan proses menggambar gerak siswa mengalami kesulitan, terutama dalam menentukan posisi - posisi anggota tubuh dalam menggambar antara. Hal tersebut disebabkan dalam menggambar gerak, gambar – gambar antara dari jeda setiap *pose* (gambar ektrim) harus memiliki keselarasan, keseimbangan, dan ketepatan gerak yang baik. Faktor lain disebabkan gambar antara yang jumlah gerakannya banyak maka untuk mencapai kehalusan gerakan yang dihasilkan dalam gambar siswa dituntut harus membuat gambar - gambar antara atau *inbetween*. Kesulitan yang timbul siswa kurang mengamati gerakan nyata yang seharusnya terjadi sebelum gerakan itu mencapai puncaknya atau mencapai gerakan *pose*, kesulitan siswa yang lain adalah dalam membuat gerakan – gerakan kaki, tangan dan kepala. Siswa mengalami kesulitan dalam membuat karakter gambar animasi.

Berdasarkan pengamatan di kelas khususnya di kelas X Animasi pada tanggal 13 April 2010, wawancara dengan guru mata pelajaran Animasi 2 Dimensi pada tanggal 20 April 2010 dapat diidentifikasi permasalahan – permasalahan sebagai berikut:

1. Pada umumnya kemampuan siswa dalam menggambar gerak animasi masih tergolong rendah atau kurang. Sebanyak 25% siswa kurang mampu dalam menggambar setiap gerakan sesuai dengan prinsip animasi dan menerapkan desain karakter yang telah dibuat.
2. Siswa yang belum memahami proses menggambar gerak animasi sebesar 38 % siswa.
3. Sumber-sumber belajar yang digunakan kurang adapun sumber belajar yang digunakan berupa contoh - contoh gambar animasi masih kurang.
4. Siswa kurang aktif pada saat mengikuti pembelajaran menggambar gerak Animasi 2 dimensi.
5. Manajemen waktu berkarya yang kurang baik sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan gambar gerak animasi sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Kemampuan siswa kelas X Animasi dalam menggambar gerak tergolong sangat kurang. Hal tersebut diindikasikan dengan masih banyaknya siswa yang menggambar dengan cara menjiplak karya siswa yang lain. Proses berkarya kecenderungannya adalah siswa tidak melakukan proses membuat gambar gerak dengan benar. Untuk memperbaiki hasil menggambar gerak siswa perlu dilakukan perbaikan salah satunya dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk perbaikan hasil belajar siswa dalam menggambar Animasi 2 dimensi di kelas X Animasi berdasarkan permasalahan tersebut adalah perlunya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Untuk memaksimalkan hasil belajar siswa dalam menggambar antara perlu diterapkan sebuah model pembelajaran yang menekankan pada proses berkarya siswa, sehingga tahapan - tahapan proses berkarya siswa dapat dipantau. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio (MPBP) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat ditawarkan untuk memperbaiki kondisi tersebut. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio menekankan pada pertimbangan kemajuan proses belajar siswa yang disusun sehingga siswa mampu melihat kemajuan pada setiap karya. Pemantauan kemajuan dilakukan dengan membandingkan hasil karya dari tugas

pertama, kedua dan seterusnya sehingga dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi dan diharapkan mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk menghasilkan karya yang lebih baik. Pelaksanaan pembelajarannya yaitu dengan; 1) Adanya kerjasama yang terpadu antara peserta didik dengan peserta didik yang lain atau antara peserta didik dengan guru. 2) Peserta didik dapat memperbaiki hasil karya mereka. 3) Peserta didik berkonsentrasi pada karya individual atau karya kelompok. 4) Peserta didik memahami dan menggunakan kompetensi dasar dan indikator untuk menilai hasil karya mereka.

Penilaiannya guru Animasi hanya menekankan nilai yang berasal dari hasil karya dalam menggambar gerak animasi. Hal ini juga menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru hanya berpatokan pada hasil belajar dari aspek keterampilannya saja atau dari aspek psikomotorik. Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu ditingkatkan dalam aspek kognitif, dan afektif, sehingga pengetahuan dan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dinilai untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Penggunaan penilaian portofolio dalam penilaian hasil belajar dapat dinilai setiap perkembangan siswa, baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif dapat dinilai dari hasil portofolio siswa yang meliputi hasil tes dan kemampuan siswa dalam mengumpulkan dan menyusun dokumen portofolionya. Aspek afektif dapat dinilai dari aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran siswa dikelas. Aspek psikomotorik dapat dinilai dari kemampuan siswa dalam keterampilan menggambar gerak Animasi 2 dimensi.

Dari berbagai permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya upaya perbaikan kualitas hasil belajar siswa, sebagai strategi untuk mengatasi permasalahan dalam hal ini perlu dilakukan melalui penelitian tindakan (*action research*) yang berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggambar gerak animasi secara tepat maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas, dengan menerapkan

*commit to user*

salah satu model pembelajaran berbasis portofolio. Adapun fokus permasalahan penelitian ini dibatasi dengan judul: Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Menggambar Gerak Animasi 2 Dimensi pada Siswa Kelas X SMKN 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Apakah dengan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio dapat meningkatkan hasil belajar menggambar gerak Animasi 2 dimensi pada siswa kelas X Program Kejuruan Animasi?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan Rumusan masalah tersebut maka Penelitian Tindakan ini bertujuan untuk:

” Meningkatkan hasil menggambar gerak Animasi 2 dimensi dengan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio pada siswa kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta tahun 2009/2010”.

Untuk mengukur ketercapaian tujuan penelitian diatas dirumuskan indikator keberhasilan peningkatan dari aspek:

1. Kognitif sebesar 75% siswa mengalami peningkatan dengan indikator keberhasilan.
  - a. Pengetahuan
  - b. Pemahaman
  - c. Seleksi
  - d. Evaluasi

2. Afektif sebesar 75 % siswa mengalami peningkatan dengan indikator keberhasilan:

- a. Sikap
- b. Minat
- c. Kemandirian
- d. Moral
- e. Koleksi karya

3. Psikomotorik sebesar 75 % siswa mengalami peningkatan dengan indikator keberhasilan:

- a. Pembuatan karakter
- b. Gerakan karakter
- c. Originalitas
- d. Kerapian dan kebersihan karya

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Dapat menambah wawasan bagi pembaca tentang pelaksanaan model pembelajaran berbasis portofolio.
- b. Sebagai bahan referensi peneliti yang lain yang akan meneliti permasalahan yang berhubungan dengan Metode Pembelajaran Berbasis Portofolio.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Siswa, yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar gerak animasi.
- b. Bagi Guru, yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung pada guru-guru dan menambah wawasan guru dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas serta memecahkan permasalahan proses belajar mengajar di kelas.

- c. Komponen pendidikan yang terkait, yaitu hasil penelitian ini bukan hanya sekedar bermanfaat untuk satu bidang studi Animasi tetapi bermanfaat juga bagi bidang studi yang lain yang merupakan komponen pendidikan yang terkait dan sebagai bahan referensi peneliti yang lain yang akan meneliti permasalahan yang berhubungan dengan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio dalam berbagai bidang studi.





## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Tinjauan Pustaka

##### 1. Model Pembelajaran

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran menurut Joyce & Weil dalam Sugiyanto (2008: 7) adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Tujuan jangka panjang kegiatan pembelajaran adalah membantu siswa mencapai kemampuan secara optimal untuk belajar lebih mudah dan efektif dimasa mendatang.

Pembelajaran menurut Gagne dalam Benny A (2009: 9) sebagai *"a set of event embedded in purposeful activities that facilitate learning"* yaitu pembelajaran sebagai serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Istilah pembelajaran memiliki makna sebagai kegiatan yang dimulai dari mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi kegiatan yang dapat menciptakan terjadinya proses belajar.

Pembelajaran menurut Hamalik (2001: 57) merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Jadi dalam proses pembelajaran siswa bukan saja aktif belajar di sekolah, mencari pengalaman kerja dalam berbagai lapangan kehidupan, tetapi juga aktif bekerja di lingkungan masyarakat.

Simpulan dari pengertian tentang pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan sumber belajar pada lingkungan belajar yang sengaja diciptakan untuk memudahkan terjadinya proses belajar dimulai dari kegiatan mendesain, *commit to user*

mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi, kegiatannya meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran menurut Aunurrahman (2009: 172) dikembangkan untuk menyesuaikan karakteristik mata pelajaran atau materi mata pelajaran tertentu yang tidak memungkinkan guru terpaku pada model pembelajaran tertentu. Jadi model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang mampu menjadi pedoman dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran tertentu sehingga mencapai hasil sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pertimbangan yang harus diperhatikan dalam memilih model pembelajaran yang tepat menurut Killen dalam Sugiyanto (2008: 8) ada 8, yaitu:

- 1) Berorientasi pada tujuan.
- 2) Mendorong aktivitas siswa.
- 3) Memperhatikan aspek individual siswa.
- 4) Mendorong proses interaksi.
- 5) Menantang siswa untuk berfikir.
- 6) Menimbulkan inspirasi.
- 7) Menimbulkan proses pembelajaran yang menyenangkan.
- 8) Mampu memotivasi siswa belajar lebih lanjut.

#### b. Macam – macam Model Pembelajaran

Ada banyak model yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa, di antaranya adalah:

- 1) Model Pembelajaran Konseptual adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa selain itu juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapan dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri.
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif.
- 3) Model Pembelajaran Quantum adalah model pembelajaran yang menjadikan sebuah proses pembelajaran menyenangkan.
- 4) Model Pembelajaran Terpadu adalah model pembelajaran yang memadukan beberapa pelajaran dalam satu tema.

- 5) Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah model pembelajaran yang fokus pada apa yang dipikirkan siswa (kognisi siswa) bukan pada apa yang sedang dikerjakan siswa (perilaku mereka)
- 6) Model Pembelajaran Berbasis Portofolio adalah model pembelajaran yang fokus pada proses pembelajaran siswa, yaitu memperhatikan tahap – tahap proses perkembangan siswa.

Dari berbagai definisi diatas pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dapat memperhatikan tahapan – tahapan siswa dalam proses pembelajaran adalah Model Pembelajaran Berbasis Portofolio.

## **2. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio**

### **a. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio**

Portofolio berasal dari bahasa Inggris “*portfolio*” yang artinya dokumen atau surat-surat. Portofolio menurut Arnie Fajar (2004: 47) dapat diartikan juga sebagai kumpulan kertas berharga dari suatu pekerjaan tertentu. Pengertian portofolio di sini adalah suatu kumpulan pekerjaan (karya – karya) siswa dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang ditentukan tergantung mata pelajaran dan tujuan penilaian portofolio. Biasanya portofolio merupakan karya terpilih dari seorang siswa.

Portofolio menurut Benny A (2009: 175) dapat diartikan sebagai hasil karya atau tugas - tugas siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Contoh bentuk portofolio adalah pekerjaan menggambar atau keterampilan fotografi yang menampilkan kemampuan siswa dalam menggunakan unsur – unsur artistik dan estetika dalam berkreasi. Metode portofolio dilakukan untuk mengetahui kemajuan belajar atau *learning progress* yang telah dicapai oleh siswa setelah menempuh proses belajar.

Portofolio merupakan suatu wujud dari kumpulan informasi atau dokumentasi hasil pekerjaan peserta didik yang diarsipkan. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio (MPBP) mengacu pada prinsip dasar pembelajaran antara lain:

*commit to user*

- a. Prinsip belajar siswa aktif yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana hampir seluruh aktivitas siswa dimulai dari perencanaan dikelas, kegiatan dilapangan dan pelaporan.
- b. Kelompok belajar kooperatif yaitu pembelajaran berbasis kerjasama antara siswa dan antar komponen – komponen lain, seperti orang tua siswa dan lembaga terkait.
- c. Pembelajaran partisipatorik yaitu dalam proses pembelajaran siswa melakukan (*learning by doing*).
- d. Mengajar yang reaktif yaitu mensyaratkan guru yang reaktif agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

Portofolio merupakan ibarat proyek belajar para siswa yang amat berharga dalam melatih kemampuan memecahkan masalah, bekerja dalam kelompok, dan mengasah kemampuan berfikir kritis, memupuk jiwa toleran serta memberikan apresiasi.

Johnson dalam Desi P (2007: 24) mendefinisikan ” *a portofolio is a organized collection of avidence accumulated over time on a student’s or groups academic progress, achievement, skill and attitudes* ”. Jadi portofolio merupakan koleksi dari bukti-bukti kemajuan peserta didik atau kelompok peserta didik, bukti prestasi, keterampilan dan sikap peserta didik. Dengan kata lain portofolio merupakan suatu kumpulan pekerjaan peserta didik dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan – panduan yang ditentukan.

Portofolio bermanfaat dalam memberikan informasi mengenai kemampuan dan pemahaman peserta didik serta memberikan gambaran mengenai sikap dan minat peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan, Portofolio dapat menunjukkan pencapaian dan peningkatan yang diperoleh peserta didik dari proses pembelajaran. Melalui Model Pembelajaran Portofolio, selain diupayakan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik secara aktif, kreatif, juga dapat mengembangkan pemahaman nilai - nilai kemampuan berpartisipasi secara efektif, serta diiringi suatu sikap tanggung jawab.

Menurut Barton & Collins dalam Sumarna S (2004: 25) semua obyek portofolio atau *evidence* (obyek penilaian) dibedakan menjadi empat macam yaitu:

*commit to user*

1. Hasil karya peserta didik ( *artifact* ), yaitu hasil kerja peserta didik yang dihasilkan di kelas.
2. Reproduksi ( *reproduction* ) yaitu hasil kerja peserta didik yang dikerjakan di luar kelas.
3. Pengesahan ( *attestations* ) yaitu pernyataan dan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru atau pihak lainnya tentang peserta didik.
4. Produksi ( *productions* ) yaitu hasil kerja peserta didik yang dipersiapkan khusus untuk portofolio.

Portofolio menurut Gronlund dalam Hasnunidah (2009: 27) mencakup berbagai contoh pekerjaan siswa yang tergantung pada keluasaan tujuan. Apa yang harus tersurat, tergantung pada subyek dan penggunaan portofolio. Contoh pekerjaan siswa ini memberikan dasar bagi perkembangan kemajuan belajarnya dan dapat dikomunikasikan kepada siswa, orang tua, serta pihak lain yang tertarik berkepentingan. Portofolio memiliki beberapa keuntungan, antara lain sebagai berikut:

- a. Kemajuan belajar siswa dapat terlihat jelas.
- b. Penekanan pada hasil pekerjaan terbaik siswa memberikan pengaruh positif dalam belajar.
- c. Membandingkan pekerjaan sekarang dengan yang lalu memberikan motivasi yang lebih besar dari pada membandingkan dengan milik orang lain.
- d. Keterampilan *assesment* (penilaian) sendiri dikembangkan mengarah pada seleksi contoh pekerjaan dan menentukan pilihan terbaik.
- e. Memberikan kesempatan siswa bekerja sesuai dengan perbedaan individu (misalnya siswa menggambar sesuai dengan tingkat level mereka tetapi sama - sama menuju tujuan umum).

Portofolio dapat dikatakan berfungsi untuk menunjukkan perjalanan siswa, yaitu kemampuan siswa dalam kurun waktu tertentu. Secara sederhana dapat diartikan sebagai bukti-bukti pengalaman belajar siswa yang dikumpulkan dalam kurun waktu tertentu.

Pembelajaran berbasis portofolio menurut Arnie Fajar (2004: 45) memungkinkan siswa untuk:

- a. Berlatih memadukan antara konsep yang diperoleh dari penjelasan guru atau dari buku/bacaan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.



- b. Siswa diberi kesempatan untuk mencari informasi diluar kelas baik dari informasi yang sifatnya benda atau bacaan, penglihatan, maupun pendapat dari pakar.
- c. Membuat alternatif untuk mengatasi objek yang dibahas.
- d. Membuat suatu keputusan (sesuai kemampuannya) yang berkaitan dengan konsep yang telah dipelajarinya dengan mempertimbangkan nilai – nilai yang ada dalam masyarakat.
- e. Merumuskan langkah yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah.

Pada dasarnya portofolio sebagai model pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan guru agar siswa memiliki kemampuan untuk mengungkapkan dan mengekspresikan dirinya sebagai individu maupun kelompok. Siswa harus memiliki kemampuan mengorganisir informasi yang ditemukan, membuat laporan dan menuliskan apa yang ada dalam pikirannya, yang selanjutnya dituangkan secara penuh dalam pekerjaannya/tugas-tugasnya. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio menurut Arnie Fajar (2004: 45) berpusat pada anak sebagai pembangun pengetahuan, artinya upaya untuk memandirikan peserta didik untuk belajar, berkolaborasi, membantu teman, mengadakan pengamatan, dan penilaian diri untuk suatu refleksi akan mendorong dalam membangun pengetahuannya sendiri, dengan demikian baru akan diperoleh melalui pengalaman langsung secara lebih efektif.

Pada umumnya portofolio digunakan oleh peserta didik untuk mengumpulkan dokumen – dokumen termasuk lembar kerja dan lembar informasi baik yang diperoleh dari Dosen/Guru, referensi, atau sumber lain yang berkaitan dengan ilmu yang dipelajari.

Portofolio dalam Yuliarma (2010: 79) merupakan hasil bundelan atau koleksi yang sistematis dari hasil pekerjaan mahasiswa (dalam hal ini siswa) yang dapat digunakan untuk bahan dasar penilaian tentang penguasaan atau mempraktikkan teori. Hasil koleksi siswa tersebut diberikan nilai dan umpan balik sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya

Banyak sekali bentuk portofolio yang digunakan menurut Cole, Ryan, & Kick dalam Sumarna S (2004: 47) pada hakikatnya terdapat dua bentuk portofolio yaitu:

*commit to user*



1. Portofolio proses adalah portofolio yang menekankan pada tinjauan perkembangan peserta didik yang diamati dan dinilai dari waktu ke waktu. Pendekatannya lebih menekankan pada bagaimana peserta didik belajar, berkreasi, termasuk mulai dari draft awal, bagaimana proses awal tersebut terjadi dan sepanjang peserta didik itu dinilai.
2. Portofolio hasil adalah portofolio yang menekankan pada tinjauan hasil terbaik yang telah dilakukan peserta didik, tanpa memperdulikan bagaimana proses mencapai hasil tersebut terjadi. Portofolio jenis ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan mengkoleksi semua pekerjaan mereka. Portofolio produk memiliki 2 bentuk yakni portofolio dokumentasi dan portofolio tampilan.

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio dalam pembelajaran menurut Sumarna (2004: 79) juga terdapat penilaian portofolio. Hal ini tidak dapat dipisahkan mengingat keduanya saling berhubungan, karena dalam penilaian portofolio peserta didik dituntut untuk menunjukkan kemampuan yang nyata menggambarkan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Peserta didik dapat merefleksikan tentang proses berpikir mereka sendiri, memecahkan masalah, atau pengambilan keputusan, dan mengamati pemahaman mereka tentang kompetensi dasar dan indikator yang telah mereka peroleh

#### b. Penilaian Portofolio

Penilaian menurut Arnie Fajar (2003: 90) dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis, untuk mengungkap kemajuan siswa secara individu untuk menentukan pencapaian hasil belajar. Penilaian ini memiliki maksud sebagai;

- a. Melacak kemajuan siswa (*keeping track*)
- b. Mengecek ketercapaian kemampuan (*checking up*)
- c. Mendeteksi kesalahan (*finding out*)
- d. Menyimpulkan (*summing up*)

Penilaian portofolio disini diartikan sebagai kumpulan fakta / bukti dan dokumen yang berupa tugas – tugas yang terorganisir secara sistematis dari seseorang secara individual dalam proses pembelajaran, selain juga diartikan sebagai koleksi sistematis dari siswa dan guru untuk menguji proses dan prestasi belajar.

Woolfolk dalam Benny A (2009: 177-178) mengemukakan beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam menggunakan penilaian portofolio:

- a. Siswa perlu dilibatkan dalam menentukan kriteria yang digunakan untuk menilai sebuah portofolio.
- b. Sebuah portofolio perlu berisi refleksi siswa dan kritik terhadap diri sendiri.
- c. Sebuah portofolio harus mencerminkan kegiatan siswa dalam belajar.
- d. Portofolio dapat menunjukkan fungsi yang berbeda seiring dengan berjalannya waktu.
- e. Portofolio harus mencerminkan adanya pertumbuhan (*growth*).
- f. Siswa perlu mengetahui cara menciptakan dan menggunakan portofolio.

Menurut Sumarna (2004: 71) menerangkan bahwa penilaian portofolio merupakan satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik (*student achievement*) melalui evaluasi umpan balik dan penilaian sendiri (*self achievement*). Penilaian portofolio peserta didik dapat menunjukkan perbedaan kemampuan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dari waktu ke waktu dan juga dibandingkan dengan *evidence* peserta didik lain.

Penilaian portofolio menurut Sumarna (2004: 72) memberikan kesempatan pada siswa dan guru untuk menelaah pekerjaan atau hasil karya antara lain:

1. Adanya kerjasama yang terpadu antara peserta didik dengan peserta didik yang lain atau antara peserta didik dengan guru
2. Peserta didik dapat memperbaiki hasil karya mereka.
3. Peserta didik berkonsentrasi pada karya individual atau karya kelompok.
4. Peserta didik memahami dan menggunakan kompetensi dasar dan indikator untuk menilai hasil karya mereka.

Penilaian portofolio pada hasil belajar, siswa memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk menilai diri sendiri dari waktu ke waktu. Hal yang paling penting dalam penilaian portofolio untuk menilai tugas adalah: Pengumpulan (*storing*), pemilihan (*sorting*), dan penetapan (*dating*).

Penilaian portofolio menurut Sumarna (2004: 80) menerapkan prinsip proses dan hasil, yaitu:

- a. Proses belajar yang dinilai diperoleh dari catatan perilaku harian peserta didik (*anecdote*) mengenai sikapnya dalam belajar antusias tidaknya dalam mengikuti pelajaran dan sebagainya.
- b. Penilaian hasil, meliputi penilaian hasil akhir suatu tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut Arnie Fajar (2004: 91) portofolio bukan merupakan objek, melainkan perantara penilaian oleh siswa dan guru yang menggambarkan aktivitas dan proses yaitu mendorong siswa untuk berdialog, merencanakan tujuan, bekerja sama, memilih, membandingkan, berbagi pengetahuan, mempertanggungjawabkan apa yang dilakukan, tetapi juga menguatkan dengan argumen yang tepat.

Penilaian portofolio memungkinkan guru untuk melihat peserta didik sebagai individu yang masing – masing memiliki karakteristik, kebutuhan, dan kelebihan tersendiri.

Perbedaan penilaian portofolio dengan penilaian tes menurut Sumarna (2004: 97) antara lain:

- a. Menilai peserta didik berdasarkan seluruh tugas dan hasil kerja yang berkaitan dengan kinerja yang dinilai.
- b. Peserta didik turut serta dalam menilai kemajuan yang dicapai dalam penyelesaian berbagai tugas, dan perkembangan yang berlangsung selama proses pembelajaran.
- c. Menilai setiap peserta didik berdasarkan pencapaian masing – masing, dengan mempertimbangkan juga faktor perbedaan individual.
- d. Mewujudkan proses penilaian yang kolaboratif.
- e. Peserta didik menilai dirinya sendiri sebagai salah satu tujuan.
- f. Hal yang mendapat perhatian dalam penilaian adalah kemajuan, usaha, dan pencapaian.
- g. Terkait erat antara kegiatan penilaian, pengajaran, dan pembelajaran.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu pengetahuan. Belajar berasal dari sebuah kata

*commit to user*

yaitu ajar yang memiliki definisi sebagai petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui.

Belajar menurut Benny A (2009: 6) adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan atau kompetensi personal. Belajar adalah proses perkembangan kearah yang lebih sempurna.

Belajar menurut H.C Witherington dalam Aunurrahman (2009: 35) adalah sebuah perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian. Tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman. Perubahan tersebut sebagai hasil dari pengalaman individu didalam interaksi dengan lingkungan.

Burton dalam Aunurrahman (2009: 34) juga berpendapat bahwa belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungan.

Belajar menurut Robert M. Gagne dalam Benny A (2009: 6) *"A natural process that leads to changes in what we know, what we can do, and how we behave."* Bahwa belajar juga dipandang sebagai ``proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan, dan perilaku seseorang``.

Belajar tidak sebatas memperoleh informasi tetapi belajar untuk memahami. Apa yang dimaksud dengan memahami lebih dari sekedar melakukan apa yang dimiliki melainkan memahami menyangkut proses membuat koneksi (keterkaitan). Menggunakan pengetahuan secara lincah & fleksibel sehingga terbentuk suatu wawasan yang bermakna. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan seseorang untuk mengubah keadaannya dari tidak tahu menjadi tahu.

Praktek pembelajaran dikelas menurut Kasihani Kasbolah (2001: 22) merupakan arena interaksi antara masukan mentah (*raw input*), masukan lingkungan (*enviroment input*), masukan instrumental (*instrumental input*) yang kemudian menghasilkan keluaran (*out put*)

Seluruh dampak yang diperoleh dari proses belajar berupa hasil belajar.

b. Hasil Belajar

Semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan perilakunya. Hasil belajar juga berkaitan dengan hasil belajar yang didalamnya akan terlihat potensi yang dimiliki siswa.

Hasil pengajaran menurut Sudana (1989: 494) adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda. Efek ini bisa berupa efek yang sengaja dirancang karena itu ia merupakan efek yang diinginkan bisa juga berupa efek nyata sebagai hasil penggunaan metode pengajaran tertentu

Hasil belajar menurut S Nasution (1999: 61) dapat dirumuskan sebagai tujuan instruksional umum yang menyatakan dalam bentuk yang lebih spesifik dan merupakan komponen dari tujuan umum proses pembelajaran. Hasil belajar menyatakan apa yang didapat dilakukan atau dikuasai siswa dari proses pembelajaran

Howard Kingsley dalam Nana S (2009: 22) membagi tiga macam hasil belajar yaitu berupa: (a) Keterampilan dan kebiasaan; (b) Pengetahuan dan pengertian; (c) Sikap. Pendapat ini sejalan dengan rumusan tujuan pendidikan sistem pendidikan nasional dalam Nana S (2009: 22-23) hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga yakni ranah afektif (berkenaan dengan sikap), ranah kognitif (berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang di dalamnya terdapat pengetahuan dan pengertian), dan ranah psikomotorik (berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak).



Ketiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam menurut Nana Sudjana dijelaskan memiliki kategori dimulai dari tingkatan paling dasar hingga tingkatan yang paling kompleks sebagai berikut:

1. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek, yakni:
  1. Pengetahuan atau ingatan, merupakan terjemahan dari istilah *knowledge* berisi pengetahuan, hafalan, definisi, istilah.
  2. Pemahaman, merupakan penerapan dari hasil pengetahuan berisi terjemahan, penafsiran dan ekstrapolasi (memperluas persepsi).
  3. Aplikasi merupakan menggunakan abstraksi (berupa ide, teori) pada situasi kongret atau situasi khusus.
  4. Analisis merupakan kemampuan untuk memilah suatu kasus menjadi unsur – unsur.
  5. Sintesis merupakan kemampuan menyatukan unsur – unsur menjadi satu kesatuan. Seperti memadukan gagasan, perasaan, pengalaman dalam bentuk gambar maupun tulisan.
  6. Evaluasi merupakan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, dan metode.
2. Ranah afektif yang terdiri dari lima aspek, yakni:
  - a. Penerimaan merupakan kepekaan dalam menerima rangsang. Mencakup kesadaran, keinginan menerima stimulus, kontrol dan seleksi dari luar.
  - b. Jawaban atau reaksi merupakan reaksi yang diberikan pada seseorang terhadap stimulus yang diberikan dari luar. Mencakup ketepatan reaksi, perasaan, dan kepuasan dalam menjawab stimulus.
  - c. Penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Mencakup kesediaan menerima nilai, pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai.
  - d. Organisasi yakni pengembangan dari nilai kedalam satu organisasi, termasuk hubungan antara nilai satu kenilai yang lain.
  - e. Internalisasi, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi kepribadian dan tingkah lakunya. Kedalamnya mencakup keseluruhan nilai dan karakteristiknya.
3. Ranah psikomotor terdiri dari enam aspek yakni:
  - a. Gerakan reflek ialah kemampuan pada gerakan yang tidak sadar.
  - b. Keterampilan pada gerakan – gerakan dasar.
  - c. Perseptual ialah kemampuan untuk membedakan bentuk visual.
  - d. Keharmonisan berkenaan dengan kemampuan dibidang fisik misalnya juga kekuatan dan ketepatan.
  - e. Gerakan keterampilan kompleks.
  - f. Gerakan ekspresif.



#### **4. Menggambar Gerak Animasi**

##### **a. Pengertian Animasi**

Animasi merupakan kata serapan dari bahasa inggris yaitu ” *to animate*” yang mempunyai arti menghidupkan atau menggerakkan. Animasi dapat didefinisikan sebagai serangkaian gambar yang tak bergerak, objek – objek benda atau manusia dalam berbagai posisi penggerakan yang diproyeksikan pada satu bidang (ruang) menjadi sebuah ilusi gerak yang memberikan kesan hidup (Ismu, Sardi, Sulistyio & Nur`aini, 2007: 3).

Animasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) artinya sebagai rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak dilayar menjadi bergerak. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup. (Ismu, Sardi, Sulistyio & Nur`aini, 2007: 3). Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan animasi secara utuh diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

Animasi menurut Arry Maulana (2003: 3), adalah tampilan suatu objek yang propertinya (posisi, ukuran, warna dan yang lainnya) berubah pada durasi atau waktu tertentu. Yang membedakan gambar animasi dan gambar untuk ilustrasi adalah pada animasi terjadi pengulangan gambar dengan pengertian bahwa karakter berbentuk solid bukan pipih seperti kertas/ papan. Sedangkan pada gambar ilustrasi, gambar karakter anda cukup 1 buah tetapi *full*/ penuh dengan *shading*/ bayangan dan hanya satu gaya/ *pose* tertentu.

Animasi atau lebih akrab disebut dengan film animasi, merupakan film hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Film animasi pertama kali dibuat dari lembar - lembar kertas gambar yang kemudian

diputar sehingga muncul efek gambar bergerak. Pembuatan animasi dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. (<http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Animasi&action=edit> diakses 1 November 2009). Sebuah film animasi gerak perilaku yang dilakukan karakternya biasanya adalah gerak yang diambil berdasarkan sifat - sifat gerak alam, terutama gerak manusia.

Animasi adalah susunan gambar diam (*static graphics*) yang dibuat efek sehingga seolah - olah tampak bergerak. Tulisan yang meluncur dari samping ke tengah layar, atau gambar yang dapat bergerak - gerak dari menghadap kiri berubah ke kanan atau gambar yang seolah - olah menunjukkan gambar kartun yang sedang berlari - lari atau juga berjalan, itu adalah contoh animasi yang sederhana (<http://gapra.blog.akprind.ac.id/content/animasi-0>.diakses 2 November 2009).

Ada banyak faktor yang mempengaruhi dan menentukan sebuah animasi menjadi menarik. Diantaranya, konsep cerita, visualisasi karakter, visualisasi gerakan *landscape* (pemandangan alam). Tetapi, bila mengacu pada definisi animasi yang secara singkat diartikan menggerakkan gambar (Diginnivac, Fanani & Fatchurofi, 2006: 1), gerakan menjadi faktor yang menentukan keberhasilan dalam menggambar animasi. Visualisasi karakter yang sedang berjalan, berlari, melompat, bila dirancang sedemikian rupa menghasilkan gambar animasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kehalusan gerakan pada gambar animasi karakter menimbulkan animasi karakter terlihat realistis. Untuk menghasilkan sebuah karakter animasi Bonnie S & Adhicipta (2009: 25) diperlukan beberapa tahapan yaitu: 1)Membuat dan memahami cerita; 2)Mendesripsikan karakter; 3) Visualisasi karakter.

Arry Maulana (2003: 41) ada berbagai teknik dalam membuat animasi antara lain *frame by frame animation* (animasi yang terdiri dari dalam bingkai – bingkai gambar berurutan) dan *tweened animation* (animasi yang terdiri dari 2 bingkai gambar diawal dan akhir). Pembuatan animasi dengan *tweened animation* hanya diperlukan *frame* (satuan waktu yang dipakai dalam pembuatan film animasi dan merupakan gambar yang ditampilkan dalam satu jangka waktu tertentu) awal dan

*commit to user*

akhir dengan bantuan program komputer seperti *macromedia flash* akan membuat *frame - frame* diantaranya. Pembuatan animasi dengan teknik *frame by frame animation* harus membuat obyek seni pada setiap *frame*. Sebagai contoh jika akan membuat animasi yang menggambarkan suatu langkah kaki yang menghabiskan 15 *frame* harus membuat 15 obyek seni (*image*) yang merupakan image urutan langkah kaki untuk dimasukkan di tiap *frame*. Langkah kaki dan tangan ini lah yang dimaksud gambar gerak.

Teknik dalam pembelajaran ini menggunakan metode *frame by frame* yaitu pembuatan animasi yang menampilkan satu langkah kaki yang membutuhkan 15 *frame* yang masing-masing *frame*-nya berisi urutan *image* (gambar) mulai dari mengangkat tumit hingga meletakkan kaki. Proses pembuatan animasi *frame by frame* dapat dilakukan dalam manual maupun komputer, dalam hal ini siswa membuat gambar animasi *frame by frame* secara manual. Sehingga gambar – gambar jeda antara *key* harus dibuat satu persatu sesuai dengan kehalusan gerakan yang diinginkan. Langkah – langkah dalam menggambar gerak animasi manual dengan cara *frame b y frame* meliputi:

1. Menggambar karakter

Menyangkut proporsi dari karakter – karakter yang ada dalam satu film animasi.

2. Membuat pola gerakan yang akan dibuat. Pola gerakan yang dimaksud disini adalah alur gerakan yang diinginkan yang disesuaikan dengan karakter yang telah dibuat.
3. Membuat *key* (gambar kunci) dari setiap gerakan inti.
4. Membuat *inbetween* (gambar antara). Gambar *inbetween* disini adalah gambar antara yang menghubungkan gerakan – gerakan *key*. Semakin banyak *inbetween* dalam sebuah gambar antara maka semakin halus juga hasil dari gambar antara yang akan dihasilkan. Setelah gambar karakter dibuat dipastikan bagian perbagian *inbeetwen* seimbang barulah kemudian gambar diperjelas menggunakan *drawing pen*, dan untuk lebih jelasnya lagi bisa menggunakan pensil warna.

5. Melakukan *clean-up* (membersihkan dari garis – garis yang tidak terpakai) dengan melakukan *tracing* (menjiplak/meniru) pada gambar ke dalam kertas – kertas yang berbeda. Pembuatan garis animasi memakai garis tunggal dan halus, tidak *ndredeg* (goyang), ketebalan garis konstan. Hal ini untuk memudahkan dalam melakukan pewarnaan secara digital.

Proses pembuatan animasi dilakukan dengan teknik *frame by frame* secara manual maka terdiri dari gambar antara untuk menggerakkan *key* pada tiap *frame* yang berbeda yang disebut dengan gambar gerak.

#### b. Gambar Gerak

Gambar gerak adalah serangkaian gambar yang dibuat supaya gambar memiliki efek gerak, dengan cara membuat gambar - gambar beruntun antara gerakan satu dengan gerakan yang lain mengikuti bagian – bagian yang akan digerakkan tiap – tiap *frame*.

Mengacu definisi animasi menurut (Diginovac et al, 2008: 1) yaitu menggerakkan gambar. Animasi sangat lekat kaitannya dengan gerakan – gerakan gambar. Cara untuk membuat animasi seolah – olah memiliki efek gerak inilah yang disebut dengan menggambar gerak. Visualisasi karakter berjalan, berlari, melompat, dan gerakan lainnya dapat menghasilkan efek gerakan yang realistis apabila gambar gerakannya baik. Animasi dapat terlihat realistis apabila terdapat kehalusan gerakan. Kehalusan gerakan dalam animasi dipengaruhi oleh banyak tidaknya gambar gerak yang dibuat.

Jumlah gambar gerak dalam animasi berjalan, menentukan gaya berjalan karakter. Jumlah gambar yang lebih banyak membuat animasi gaya berjalan karakter yang lebih santai. Sebaliknya jumlah gambar yang lebih sedikit membuat animasi gaya berjalan karakter lebih cepat. Proses pembuatan animasi selalu melalui proses membuat gambar gerak. Adapun prinsip - prinsip gambar yang harus diperhatikan dalam membuat animasi adalah:

- a. *Pose to pose action and inbetween* (gambar ekstrim ke gambar ekstrim dan gambar antara). Animator biasanya membagi sekuens gerakan dalam dua bagian, yaitu *pose* dan gerakan antara. *Pose* adalah gerakan paling ekstrim dari tiap gerakan yang ada. *Inbetween* adalah gerakan antara suatu *pose* ke *pose* yang lain.
- b. *Timing* (waktu/durasi). Gerak obyek diatur untuk menghasilkan gerakan yang berbeda dengan lainnya dengan memperhatikan dan mengatur durasi gerakannya.
- c. *Secondary action* (gerakan sekunder). Gerakan sekunder adalah gerakan yang terjadi akibat gerakan yang lain.
- d. *Anticipation* (gerakan antisipasi) adalah gerakan pendahuluan sebelum melakukan gerakan inti.
- e. *Follow through and overlapping action* (gerakan penutup dan perbedaan waktu gerak). Gerakan yang diakibatkan posisi anggota yang lain saling menumpuk sehingga gerakan tidak bisa berhenti secara bersamaan.
- f. *Arch* (gerakan melengkung) adalah gerakan melingkar atau melengkung pada saat tangan digerakkan.
- g. *Exaggeration* (melebih – lebihkan/dramatisasi gerakan). Dramatisasi tindakan yaitu tindakan mempertegas apa yang sedang dilakukan.
- h. *Squash and stretch* (menunduk dan mengulur/elastisitas). Gerakan elastis yang biasanya terjadi dalam setiap gerakan animasi. Seperti gerakan bola ada pantulan yang dihasilkan.
- i. *Staging* (penempatan pada bidang gambar). Cara penempatan karakter dalam bidang gambar atau kamera. Sehingga memunculkan suasana yang diinginkan.
- j. *Appeal* (daya tarik karakter). Keunikan yang harus dimunculkan dari tiap – tiap karakter yang berbeda sehingga mampu menggambarkan sifat dari karakter tersebut.
- k. *Personality* (penjiwaan peran). Kemampuan akting adalah sesuatu yang harus dimiliki setiap animator untuk menerjemahkan tingkah laku dan daya tarik karakter.

(Ismu et al, 2007: 4-7).

Proses membuat animasi berjalan ada yang menggunakan 12 gambar dalam satu langkah. Ada juga yang menggunakan sampai 8 gambar, bahkan ada juga yang meminimalisir menjadi 6 gambar. Perbedaan jumlah gambar dalam animasi mempengaruhi tampilan gerakan atau gaya berjalan. Jumlah gambar yang lebih banyak membuat animasi gaya berjalan karakter lebih santai. Sebaliknya jumlah gambar yang lebih sedikit membuat animasi gaya berjalan karakter lebih cepat.



Pembuatan animasi tidak diperlukan sebuah karakter yang rumit dan berlebihan hanya diperlukan sebuah gambar sederhana dengan pengolahan gerakan animasi yang baik dapat memperkuat gambar animasi sehingga gambar animasi terkesan hidup (Bonnie S, 2009: 2). Animasi merupakan gambar yang bergerak latar belakang gambarnya, karakter yang digambarkan dalam animasi tersebut maupun sudut pengambilan gambarnya, pada dasarnya animasi adalah merupakan gambar yang tidak diam.

Definisi animasi dalam wikipedia adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar-putar hingga menghasilkan gambar yang bergerak. Pada saat ini, sebagian besar animasi yang dibuat, menggunakan bantuan dari komputer. Hasil yang dibuat dengan bantuan komputer animasi yang dihasilkan dapat lebih cepat dan lebih mudah dibandingkan dengan membuat animasi menggunakan kertas gambar. Pembuatan animasi manual, komputer berperan sebagai alat *scan* gambar atau bisa juga sebagai tempat penyimpanan gambar para pembuat animasi tersebut.

Animasi dalam pembuatannya tidak hanya terdapat gerakan – gerakan pada gambar, melainkan terdapat tokoh atau karakter yang menjadi sorotan utama dalam animasi. Karakter tersebut dapat berupa orang, hewan, atau objek lain yang diimajinasikan oleh pembuat animasi. Pembuatan karakter dalam animasi juga harus memperhatikan detail dari properti karakter seperti bentuk baju dan aksesoris, dan karakter yang dapat dilihat dari berbagai perspektif (*breakdown* karakter), ekspresi dari karakter, atau bisa juga tingkah laku dari karakter. Hal-hal tersebut mengakibatkan orang yang melihat animasi itu merasakan bahwa animasi itu benar-benar terasa hidup secara nyata dan bukan hanya berupa gambar yang bergerak saja. Hal tersebut dapat menentukan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup.

Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik

*commit to user*



menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana objek-objek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan. Animasi tidak hanya diartikan sebagai obyek-obyek mati yang kemudian digerakkan. Benda-benda mati, gambaran-gambaran, perubahan bentuk yang digerakkan memang dapat dikatakan sebagai suatu bentuk animasi, akan tetapi animasi tidak sebatas pada unsur menggerakkan. Animasi tidak semata-mata hanyalah menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakter pada obyek-obyek yang akan dianimasikan, seperti membuat sesuatu yang berhubungan dengan kreatifitas, diperlukan ide dan konsep sampai dengan pembuatannya, jadi Animasi dapat kita simpulkan secara sederhana ialah "menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak" yang di maksud di proyeksikan ialah dengan menggunakan *tool* proyeksi atau *software* aplikasi. <http://id.shvoong.com/internet-and-technologies/software/2040864-definisi-animasi/>

Animasi adalah suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah – olah hidup (bergerak), seperti yang pernah kita lihat film – film kartun di televisi maupun dilayar lebar.

Proses pembuatan animasi, dibagi menjadi 3 proses: Pra Produksi, Produksi & Pasca Produksi. Pra Produksi meliputi konsep animasinya sendiri, cerita *script* (naskah), karakter yang dikreasikan (dari yang protagonis sampai yang antagonis / para musuhnya), desain *background* (latar belakang), *style* (gaya), dialog bahkan sampai dengan *storyboard* (cerita isi film dalam bentuk gambar dalam panel-panel yang ada pada buku komik). Sementara produksi dimulai dari meng-*animate* (menggerakkan) para karakternya, mengkomposisikan dengan *background* dan efek sampai *editing* (pemeriksaan). Setelah *editing* dirasa cukup sesuai dengan *storyboard*, barulah menyatukan musik dan dialognya, proses Pasca Produksi adalah menjadikan semua yang sudah kita buat dan mentransfernya ke dalam system yang dipakai standart oleh stasiun TV yang akan menayangkan film yang kita buat.

*commit to user*

## B. Kerangka Berfikir

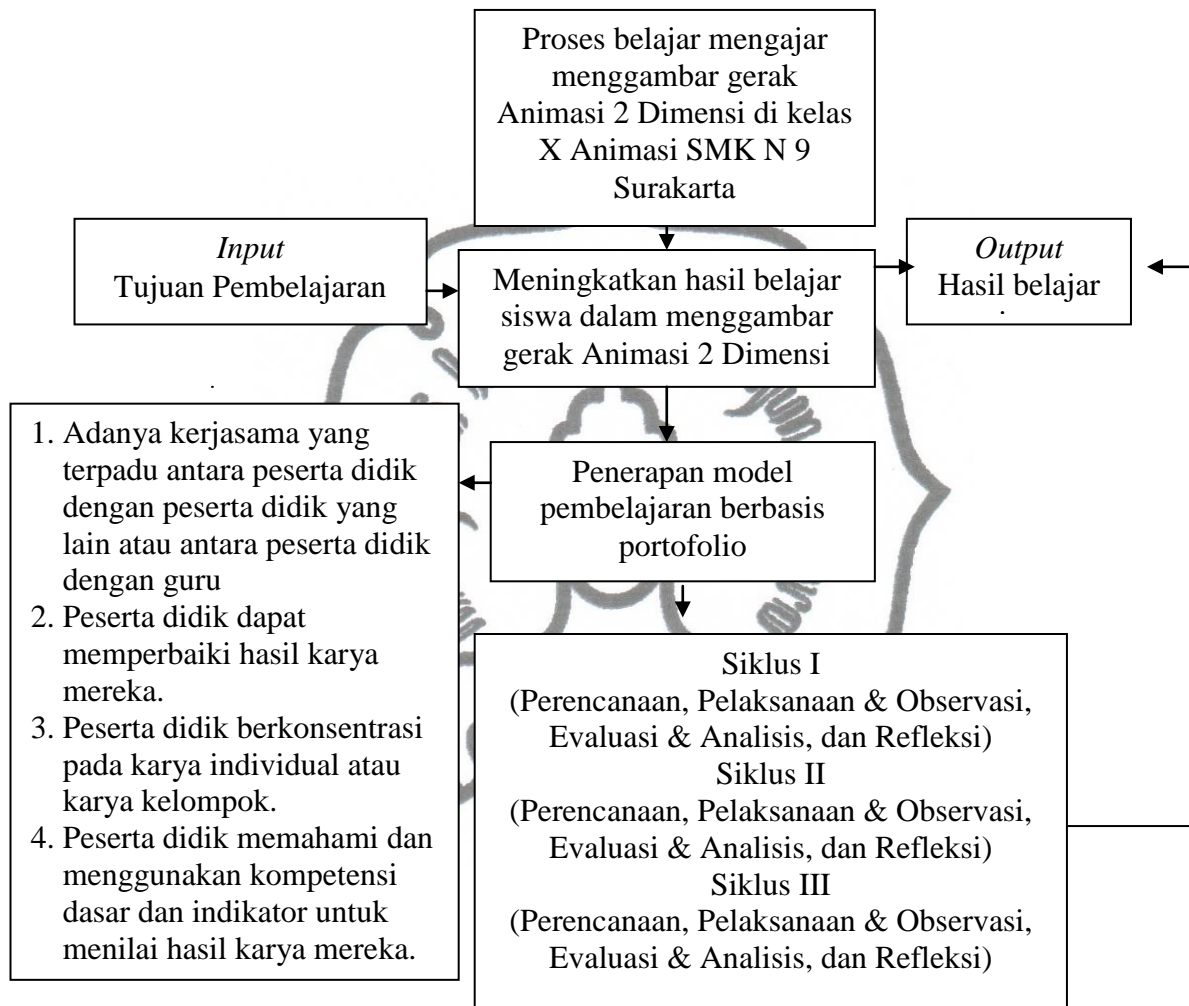
Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Selain proses, model pengajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan tersebut.

Berdasarkan pengamatan pada siswa kelas X SMK 9 Surakarta dalam menggambar gerak Animasi 2 dimensi manual belum menunjukkan hasil yang baik. Hal ini dapat ditunjukkan dari Pada umumnya kompetensi siswa dalam menggambar gerak animasi masih tergolong rendah atau kurang. Sebanyak 25% siswa kurang mampu dalam menggambar setiap gerakan sesuai dengan prinsip animasi dan menerapkan desain karakter yang telah dibuat. Siswa yang belum memahami proses menggambar gerak animasi sebesar 38 % siswa. Media dan sumber-sumber belajar yang digunakan kurang, adapun media yang digunakan berupa contoh - contoh gambar animasi masih kurang. Siswa kurang aktif pada saat mengikuti pembelajaran menggambar gerak Animasi 2 dimensi. Manajemen waktu berkarya yang kurang baik sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan gambar gerak animasi sesuai dengan waktu yang ditentukan. Kemampuan menggambar gerak siswa dapat ditingkatkan dengan keberhasilan siswa dalam melakukan proses menggambar gerak. Dengan melaksanakan pendekatan yang fokus pada proses berkarya sesuai menggambar gerak dengan menekankan pada:

1. Adanya kerjasama yang terpadu antara peserta didik dengan peserta didik yang lain atau antara peserta didik dengan guru
2. Peserta didik dapat memperbaiki hasil karya mereka.
3. Peserta didik berkonsentrasi pada karya individual atau karya kelompok.
4. Peserta didik memahami dan menggunakan kompetensi dasar dan indikator untuk menilai hasil karya mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada aktivitas proses. Sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pendekatan proses dan pembelajaran berbasis portofolio. Adanya tahapan – tahapan yang dapat dilalui siswa dalam pembelajaran ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Kerangka berpikir penelitian dapat disusun sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Kerangka Pemikiran

### C. Perumusan Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir di atas dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

“ Penerapan model pembelajaran berbasis portofolio dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggambar gerak kelas X Animasi SMK Negeri 9 Surakarta tahun ajaran 2009/2010 ”.

*commit to user*

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas X Animasi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 9 Surakarta Jln. Tarumanegara, Banyuanyar, Banjasari, Surakarta.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-Oktober 2010. Pelaksanaan penelitian dibagi menjadi tiga tahap. Adapun tahap-tahap pelaksanaannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### **a. Tahap Persiapan.**

Tahap persiapan meliputi observasi, identifikasi masalah, penentuan tindakan, pengajuan judul skripsi, penyusunan proposal, penyusunan instrumen penelitian, dan pengajuan perijinan penelitian. Tahap ini dilaksanakan pada bulan Februari 2009 sampai April 2010

##### **b. Tahap Penelitian.**

Tahap pengumpulan data penelitian meliputi kegiatan yang berlangsung di lapangan, yaitu pengambilan data dan analisis data. Tahap ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Juni 2010.

##### **c. Tahap Penyelesaian.**

Tahap penyelesaian meliputi penarikan simpulan dan penyusunan laporan. Tahap ini dilaksanakan pada bulan Juni 2010 sampai Oktober 2010.

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah siswa kelas X pada Program Animasi di SMK N 9 Surakarta tahun pelajaran 2009/2010.

### C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan (*Action Research*) yang dilakukan di kelas atau disebut juga sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta – pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktek pendidikan dan praktek sosial mereka terhadap situasi tempat praktik-praktik tersebut dilakukan. (Carr & Kemmis, dikutip dari Suwarsih Madya, 2006: 26)

Penelitian dilaksanakan dengan berkolaborasi bersama guru mata pelajaran produktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelesaikan permasalahan di kelas yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggambar gerak animasi dengan penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan tindakan berulang atau siklus. Pelaksanaan PTK dimulai dari tahap perencanaan, dilanjutkan dengan rangkaian tahap tindakan dan observasi disertai evaluasi terhadap tindakan, dilanjutkan dengan tahap refleksi. Tindakan yang berulang artinya pada siklus I, II, dan berikutnya pada kompetensi menggambar gerak atau antara diterapkan tindakan yang sama, yakni melalui penerapan pembelajaran berbasis portofolio. Refleksi untuk tiap siklus tergantung dari fakta dan interpretasi data yang diperoleh atau situasi dan kondisi yang dijumpai pada pembelajaran agar diperoleh hasil yang optimal. Berdasarkan tujuan, penelitian lebih bersifat mendeskripsikan data berdasarkan fakta dan keadaan yang terjadi di sekolah.

### D. Sumber Data

Data dalam penelitian tindakan kelas berfungsi sebagai landasan refleksi. Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber meliputi:

- a. Informan yaitu, Guru mata pelajaran Gambar Produktif dan siswa SMK N 9 Surakarta.



- b. Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran
- c. Hasil observasi dan wawancara di kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta.
- d. Arsip atau dokumen kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

#### **1. Observasi**

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan untuk mengetahui proses belajar mengajar di kelas (Suharsimi, 2006: 229). Pengamatan terhadap aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggambar gerak Animasi 2 Dimensi. Aktivitas yang diamati antara lain: banyaknya siswa yang bertanya selama proses pembelajaran berlangsung, hal atau materi yang ditanyakan. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengambil tempat duduk paling belakang sehingga dengan posisi ini peneliti dapat lebih leluasa melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran. Pengamatan terhadap peristiwa-peristiwa di dalam proses pembelajaran dilakukan dengan melihat, mendengarkan, merasakan, yang kemudian dicatat seobyektif mungkin.

#### **2. Wawancara dan Diskusi**

Wawancara dilakukan diawal penelitian untuk mengetahui permasalahan dan kondisi pembelajaran Animasi 2 dimensi dan di akhir penelitian. Narasumber dalam wawancara adalah guru animasi dan siswa kelas X Program Animasi SMK Negeri 9 Surakarta. Wawancara dengan narasumber siswa dilakukan dengan mewawancarai beberapa siswa yang dianggap mewakili siswa dalam satu kelas. Pemilihan sampel siswa dilakukan secara acak atau random. Teknik ini dipilih untuk memudahkan dalam mengambil simpulan dan setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjadi sampel.

#### **3. Teknik Tes**

Tes menurut Suharsimi Arikunto (2006: 223) untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes merupakan serentetan

*commit to user*



pertanyaan ataupun latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Nilai tes diambil dari nilai-nilai karya siswa dalam proses pembelajaran dan nilai-nilai hasil dari pembelajaran sebelumnya yang sudah didokumentasikan oleh pihak sekolah. Teknik tes digunakan untuk mengambil data dari hasil menggambar gerak siswa berbentuk tes menggambar gerak Animasi 2 dimensi.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah berbagai catatan atau berbagai dokumen tertulis yang terdiri atas penjelasan dan pemikiran terhadap suatu peristiwa yang ditulis dengan sengaja untuk menyimpan atau merumuskan keterangan mengenai peristiwa tersebut.

Teknik dokumentasi lebih mudah digunakan dibandingkan teknik yang lain, karena apabila ada kekeliruan sumber datanya belum berubah. Jadi dokumentasi adalah catatan tentang suatu peristiwa yang pernah terjadi, dimana catatan tersebut digunakan sebagai pertimbangan terhadap hal-hal yang akan datang.

Metode dokumentasi yang dilakukan adalah dengan mendokumentasikan proses belajar mengajar, hasil karya siswa, dan *setting* penelitian.

### F. Teknik Analisis Data

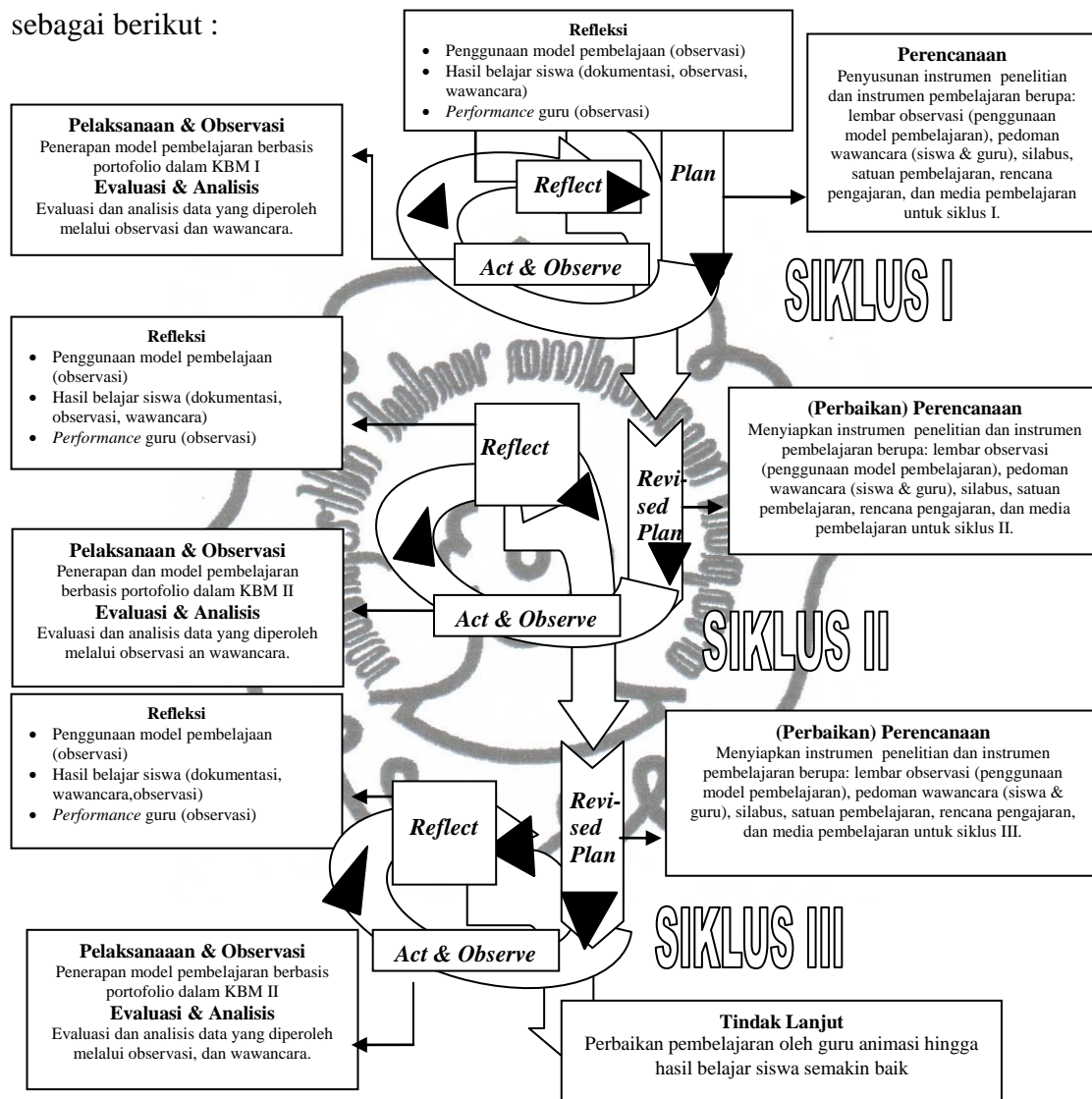
Analisis menurut Iskandar (2009: 107-108) dilakukan dengan melakukan telaah terhadap fenomena-fenomena secara keseluruhan, maupun terhadap bentuk - bentuk fenomena tersebut serta hubungan kertekaitan di antara unsur pembentukan fenomena. Bogdan dan Taylor dalam Iskandar (2009: 74) menyatakan analisis data sebagai proses yang mencari usaha secara formal untuk menemukan tema dan ide. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data model Miles dan Huberman (Iskandar 2009: 75) yang dilakukan dalam 3 komponen: reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi sebagai berikut:

1. Reduksi data yaitu meliputi penyeleksian data yang berupa catatan – catatan lapangan melalui seleksi yang ketat, dengan ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas.
2. Penyajian data atau *display* data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistematis dari hasil reduksi data dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan observasi dan refleksi pada masing-masing siklus.
3. Penarikan simpulan dilakukan secara bertahap yaitu penarikan kesimpulan sementara yang masih berpeluang untuk menerima masukan dan dapat diuji kembali oleh data di lapangan kemudian dilakukan verifikasi untuk memperoleh kesimpulan yang tepat. Setelah data penelitian dapat diuji kebenarannya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dalam bentuk deskriptif sebagai laporan penelitian.

### **G. Prosedur Penelitian**

Prosedur dan langkah - langkah dalam melaksanakan tindakan penelitian mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Depdikbud (1999: 21) yang berupa model spiral. Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu perencanaan pemecahan masalah. Model Spiral “Apabila peneliti menilai adanya kesalahan atau kekurangan siklus I dapat memperbaiki atau memodifikasi dengan mengembangkannya dalam spiral perencanaan langkah tindakan kedua”. Bila pada siklus II terdapat kekurangan dan kesalahan lagi maka dilakukan siklus III dan seterusnya. Siklus spiral baru berhenti apabila tindakan yang dilakukan oleh penguji sudah dilakukan dengan baik. Bagi peneliti pengamatan atau observasi dihentikan apabila data yang dikumpulkan untuk penelitian sudah jenuh, atau kondisi kelas sudah stabil. (Rochiati W, 2005: 63).

Secara rinci urutan masing-masing tahap dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut :



Gambar 2. Skema Prosedur Penelitian Tindakan Kelas  
(Sumber: Kemmis dan Mc Taggart dalam Depdikbud, 1999: 21)

## 1. Siklus I

### 1) Tahap Perencanaan:

- a. Memutuskan sasaran dan tujuan.

Tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar gerak.

- b. Menyusun silabi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ke 1 (RPP I) dengan materi menggambar gerak animasi.

### 2) Tahap Pelaksanaan:

Dalam tahap pelaksanaan terdapat 3 fase antara lain:

Tabel 1. Fase Pelaksanaan

No	Fase	Guru	Siswa
1.	<b>A. Kegiatan awal</b>	1). Mengulas materi pembelajaran sebelumnya, yaitu menggambar karakter. 2). Menjelaskan model pembelajaran berbasis portofolio. 3). Menjelaskan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut.	- Siswa mendengarkan
	<b>B. Kegiatan inti</b>	1). Menjelaskan materi menggambar gerak animasi Pengertian menggambar gerak. 2). Menjelaskan bahan dan alat yang digunakan. 3). Menjelaskan pengertian menggambar gerak. 4). Menjelaskan langkah – langkah menggambar gerak. 5). Membuat <i>key</i> . 6). Membuat <i>inbetween</i> dari <i>key</i> tersebut.	- Siswa mendengarkan instruksi dari guru dan melaksanakan tugas yang disarankan.
	<b>C. Kegiatan akhir</b>	1). Mengumpulkan tugas sebagai salah satu dokumen portofolio. 2). Menanyakan pada siswa mengenai materi yang diajarkan, mengenai kesulitan dan lain-lain. 3). Memberikan tes tertulis mengenai gambar animasi melompat kepada siswa. 4). Mengharuskan siswa untuk mengomentari hasil pekerjaannya sendiri (evaluasi individu). 5). Melakukan evaluasi bersama guru dan siswa. 6). Memberikan tugas untuk mencari referensi sebanyak – banyaknya dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah dan sebagai alat perbandingan untuk perbaikan karya. Dan sebagai salah satu dokumen portofolio. 7). Menutup dengan salam	- Siswa mencari permasalahan yang dialaminya pada penugasan sebelumnya, dan bertanya pada guru bila mengalami kesulitan. - Siswa mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam menggambar gerak. - Siswa menunjukkan hasil atau tugas baru yang telah dikerjakan setelah melakukan perubahan dari hasil pemecahan permasalahan dalam menggambar gerak. - Siswa membahas penyelesaian masalah, merefleksi mengevaluasi hasil kerjanya.

Berikut ini merupakan tahap pelaksanaannya:

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pertemuan ke 1 melalui dengan penerapan pembelajaran berbasis portofolio yang dilengkapi permasalahan - permasalahan pada lampiran RPP ke 1.

Materi pembelajaran pada pertemuan ke 1 adalah menggambar animasi manusia berjalan dari arah samping. Langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut:

a. Membuat karakter manusia.

Siswa membuat gambar karakter manusia. Gambar karakter ditentukan menurut cerita yang akan dibuat oleh masing – masing siswa. Siswa dapat melihat contoh gambar karakter dari berbagai sumber sebagai bahan pertimbangan dalam membuat gambar karakter. Karakter yang dipilih pada gambar *breakdown* merupakan gambar karakter tampak samping karena gambar antara yang akan dibuat merupakan gambar antara tampak samping.

b. Membuat pola gerakan manusia yang akan dibuat.

Pola gerakan yang dimaksud di sini adalah alur gerakan yang diinginkan. Yang disesuaikan dengan karakter. *Timing* nya adalah satu langkah, minimal dibuat *inbetween* sebanyak 7 gambar.

c. Membuat *key* dari setiap gerakan inti.

Menggambar *key* atau sering disebut kunci dari gerakan adalah gerakan *pose* atau gerakan ekstrim. Gerakan ini harus dibuat terlebih dahulu dikarenakan dalam membuat gambar gerak harus memiliki pedoman dalam membuat gerakan gerakan antara dari gambar *key*.

d. Membuat gambar antara atau *in between*.

Gambar *in between* disini adalah gambar antara yang menghubungkan gerakan – gerakan *pose*. Semakin banyak *in between* dalam sebuah gambar antara, maka semakin halus juga hasil dari gambar antara yang akan dihasilkan.

e. Melakukan *tracing* gambar.

Memisahkan gambar – gambar antara satu persatu ke dalam kertas yang berbeda untuk memperjelas gerakan yang nantinya akan dihasilkan.

### 3) Tahap Analisis dan Refleksi:

Analisis dan refleksi dilakukan pada pembelajaran siklus I. Ditarik kesimpulan tentang pelaksanaan pembelajaran, kekurangan dan kelebihan setelah dilakukannya siklus II, kemudian menyusun rencana pelaksanaan siklus II.

Apabila dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar gerak belum mengalami peningkatan hasil, maka perlu dilaksanakan siklus II yang prosesnya sama dengan siklus yang pertama. Pada tahapan ini siswa akan mampu mengevaluasi kemampuan mereka melalui pengulangan dengan siklus yang sama dengan melakukan merubah atau perbaikan pada fase - fase yang kurang berhasil.

## 2. Siklus II

### 1) Tahap Perencanaan

a. Memutuskan sasaran dan tujuan.

Tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar gerak. Perbaikan dilakukan sesuai dengan evaluasi sesuai tindakan yang dilakukan pada siklus II.

b. Menyusun silabi dan rencana pelaksanaan pembelajaran ke 2 (RPP II) dengan materi menggambar gerak animasi.



## 2) Tahap Pelaksanaan:

Tabel 2. Fase Pelaksanaan Siklus II

No	Fase	Guru	Siswa
1.	<b>A. Kegiatan awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1). Pemberian motivasi.</li> <li>2) Menjelaskan model pembelajaran berbasis portofolio.</li> <li>3) Menjelaskan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut.</li> </ol>	- Siswa mendengarkan
	<b>B. Kegiatan inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru membagikan hasil karya menggambar. Berikut evaluasi yang dilakukan oleh siswa dan guru.</li> <li>2) Guru memberikan ulasan kembali mengenai materi tentang menggambar gerak animasi.</li> <li>3) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok.</li> <li>4) Mengorganisir mereka untuk saling meneliti dan mengevaluasi hasil karya antar siswa.</li> <li>5) Siswa mengevaluasi hasil temuannya tersebut dan melakukan perbaikan pada menggambar gerak yaitu dimulai dengan menggambar key.</li> <li>6) Membuat gambar inbetween.</li> </ol>	- Siswa mendengarkan instruksi dari guru dan melaksanakan tugas yang disarankan.
	<b>C. Kegiatan akhir</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mengumpulkan tugas sebagai salah satu dokumen portofolio.</li> <li>2) Menanyakan pada siswa mengenai materi yang diajarkan, mengenai kesulitan dan lain-lain.</li> <li>3) Memberikan tes tertulis mengenai gambar animasi kepada siswa.</li> <li>4) Mengharuskan siswa untuk mengomentari hasil pekerjaannya sendiri (evaluasi individu).</li> <li>5) Melakukan evaluasi bersama guru dan siswa.</li> <li>6). Memberikan tugas untuk mencari referensi sebanyak – banyaknya dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah dan sebagai alat perbandingan untuk perbaikan karya.</li> <li>7) Menutup dengan salam.</li> </ol>	<p>Siswa mencari permasalahan yang dialaminya dan bertanya pada guru bila mengalami kesulitan.</p> <p>- Siswa mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam menggambar gerak.</p> <p>- Siswa menunjukkan hasil atau tugas baru yang telah dikerjakan setelah melakukan perubahan dari hasil pemecahan permasalahan dalam menggambar gerak.</p> <p>- Siswa membahas penyelesaian masalah, merefleksi mengevaluasi hasil kerjanya.</p>

Tahap pelaksanaan terdapat 3 fase seperti fase – fase pada siklus I. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pertemuan ke 2 melalui dengan penerapan pembelajaran berbasis portofolio yang dilengkapi permasalahan-permasalahan pada lampiran RPP II.

Materi pembelajaran pada pertemuan ke 2 adalah menggambar animasi manusia berjalan dari arah samping. Langkah - langkah pembuatannya ialah sebagai berikut:

### a. Membuat karakter manusia.

Siswa membuat gambar karakter. Gambar karakter ditentukan menurut cerita yang akan dibuat oleh masing – masing siswa. Siswa dapat melihat contoh

gambar karakter dari berbagai sumber sebagai bahan pertimbangan dalam membuat gambar karakter. Karakter yang dipilih pada gambar *breakdown* merupakan gambar karakter tampak samping karena gambar antara yang akan dibuat merupakan gambar antara tampak samping.

b. Membuat pola gerakan manusia yang akan dibuat.

Pola gerakan yang dimaksud di sini adalah alur gerakan yang diinginkan yang disesuaikan dengan karakter. Dalam pembelajaran ini alur gerak yang diinginkan adalah alur berjalan sederhana. *Timing*-nya adalah satu langkah. Minimal dibuat *inbetween* sebanyak 7 gambar.

c. Membuat *key* dari setiap gerakan inti.

Menggambar *key* atau sering disebut kunci dari gerakan adalah gerakan *pose* atau gerakan ekstrim. Gerakan ini harus dibuat terlebih dahulu dikarenakan dalam membuat gambar gerak harus memiliki pedoman dalam membuat gerakan gerakan antara dari gambar *key*.

d. Membuat gambar antara atau *inbetween*.

Gambar *inbetween* disini adalah gambar antara yang menghubungkan gerakan – gerakan *pose*. Semakin banyak *inbetween* dalam sebuah gambar antara maka semakin halus juga hasil dari gambar antara yang akan dihasilkan.

e. Melakukan *tracing* pada gambar.

Memisahkan gambar – gambar antara satu persatu kedalam kertas yang berbeda untuk memperjelas gerakan yang nantinya akan dihasilkan.

3) Tahap Analisis dan Refleksi:

Analisis dan refleksi dilakukan pada pembelajaran siklus II. Ditarik kesimpulan tentang pelaksanaan pembelajaran, kekurangan dan kelebihan setelah dilakukannya siklus II, kemudian menyusun rencana pelaksanaan siklus III.

Apabila dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar gerak belum mengalami peningkatan hasil maka perlu dilaksanakan siklus III yang prosesnya sama dengan siklus yang pertama. Pada tahapan ini siswa akan mampu

mengevaluasi kemampuan mereka melalui pengulangan dengan siklus yang sama dengan melakukan merubah atau perbaikan pada fase - fase yang kurang berhasil.

## 2. Siklus III

### 1) Tahap Perencanaan

#### a. Memutuskan sasaran dan tujuan.

Tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar gerak. Perbaikan dilakukan sesuai dengan evaluasi sesuai tindakan yang dilakukan pada siklus III.

#### b. Menyusun silabi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ke 3 (RPP III) dengan materi menggambar gerak animasi.

### 2) Tahap Pelaksanaan:

Tabel 3. Fase Pelaksanaan Siklus III

No	Fase	Guru	Siswa
1.	<b>A. Kegiatan awal</b>	1). Pemberian motivasi. 2). Menjelaskan model pembelajaran berbasis portofolio. 3). Menjelaskan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut.	- Siswa mendengarkan
	<b>B. Kegiatan inti</b>	1). Guru membagikan hasil karya menggambar. 2). Guru memberikan ulasan kembali mengenai materi tentang menggambar gerak animasi. 3). Guru membagikan selembar kertas evaluasi siswa mengenai masalah dan cara untuk menyelesaikan. 4). Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok. 5). Melakukan diskusi dengan kelompok mengenai evaluasi yang telah dilakukan masing – masing individu. 6). Siswa mengevaluasi hasil temuannya tersebut dan melakukan perbaikan terhadap hasil karya 7). Membuat gambar <i>inbetween</i> .	- Siswa mendengarkan instruksi dari guru dan melaksanakan tugas yang disarankan.
	<b>C. Kegiatan akhir</b>	1). Mengumpulkan tugas. 2). Menanyakan pada siswa mengenai materi yang diajarkan, mengenai kesulitan dan lain-lain. 3). Memberikan tes tertulis mengenai gambar animasi kepada siswa. 4). Mengharuskan siswa untuk mengomentari hasil pekerjaannya sendiri (evaluasi individu) 5). Melakukan evaluasi bersama guru dan siswa 6). Memberikan tugas untuk mencari referensi sebanyak – banyaknya dari berbagai sumber. 7). Menutup dengan salam	- Siswa mencari permasalahan yang dialaminya dan bertanya pada guru bila mengalami kesulitan. - Siswa mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam menggambar gerak. - Siswa menunjukkan hasil atau tugas baru yang telah dikerjakan setelah melakukan perubahan dari hasil pemecahan permasalahan dalam menggambar gerak. - Siswa membahas penyelesaian masalah, merefleksi mengevaluasi hasil kerjanya.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pertemuan ke 3 melalui penerapan pembelajaran berbasis portofolio yang dilengkapi permasalahan-permasalahan pada lampiran RPP III.

Materi pembelajaran pada pertemuan ke 3 ialah menggambar gerak animasi manusia. Langkah - langkah pembuatannya ialah sebagai berikut:

a. Membuat karakter manusia.

Siswa membuat karakter manusia. Gambar karakter ditentukan menurut cerita yang akan dibuat oleh masing – masing siswa. Siswa dapat melihat contoh gambar karakter dari berbagai sumber sebagai bahan pertimbangan dalam membuat gambar karakter. Karakter yang dipilih pada gambar *breakdown* merupakan gambar karakter tampak samping karena gambar antara yang akan dibuat merupakan gambar antara tampak samping.

b. Membuat pola gerakan yang akan dibuat.

Pola gerakan yang dimaksud disini adalah alur gerakan yang diinginkan yang disesuaikan dengan karakter. Alur gerak yang diinginkan adalah alur melompat. *Timingnya* adalah satu langkah. *Inbeetwen* yang dibuat adalah sebanyak – banyaknya. Semakin banyak *inbeetwen* yang dibuat semakin halus gerakan.

c. Membuat *key* dari setiap gerakan inti.

Menggambar *key* atau sering disebut kunci dari gerakan adalah gerakan *pose* atau gerakan ekstrim. Gerakan ini harus dibuat terlebih dahulu dikarenakan dalam membuat gambar gerak harus memiliki pedoman dalam membuat gerakan gerakan antara anakan dari gambar *key*.

d. Membuat gambar antara atau *inbetween*.

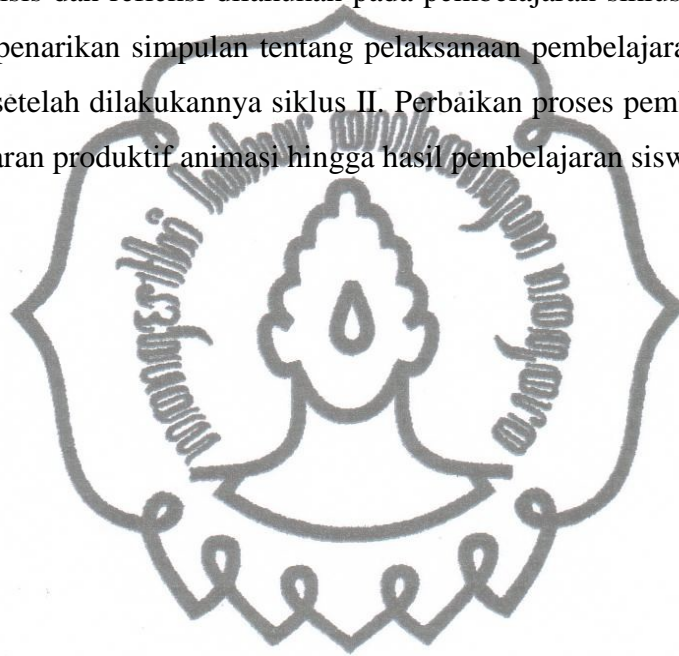
Gambar *inbetween* di sini adalah gambar antara yang menghubungkan gerakan – gerakan *pose*. Semakin banyak *inbetween* dalam sebuah gambar antara maka semakin halus juga hasil dari gambar antara yang akan dihasilkan.

c. *Men-tracing* gambar.

Memisahkan gambar – gambar antara satu persatu kedalam kertas yang berbeda untuk memperjelas gerakan yang nantinya akan dihasilkan.

3) Tahap Analisis dan Refleksi:

Analisis dan refleksi dilakukan pada pembelajaran siklus III. Pada tahap ini dilakukan penarikan simpulan tentang pelaksanaan pembelajaran, kekurangan dan kelebihan setelah dilakukannya siklus II. Perbaiki proses pembelajaran oleh guru mata pelajaran produktif animasi hingga hasil pembelajaran siswa semakin baik.





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Setting Penelitian

###### a. Kondisi Sekolah

SMK N 9 Surakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kota Surakarta yang terletak di Jalan Tarumanegara, Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta. Sekolah yang lebih dikenal sebagai Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR) ini mempunyai visi sebagai pencetak sumber daya manusia profesional dalam bidang keahlian seni, kerajinan, pariwisata, dan teknologi.



Gambar 3 . SMK N 9 Surakarta Beralamat di Jalan Tarumanegara, Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta

SMK N 9 Surakarta memiliki 9 bidang keahlian yaitu Seni Murni, Desain Komunikasi Visual (DKV), Desain Produk Logam, Desain Produk Tekstil, Desain *commit to user*



Produk Kayu, Tata Busana, Multimedia, Teknik Komputer Jaringan (TKJ), dan Animasi. Sesuai dengan misinya bahwa SMK N 9 Surakarta menyiapkan siswa yang dapat bersaing dalam dunia kerja serta mengembangkan sikap profesionalisme dan mampu berwirausaha yang berorientasi kepada standart mutu, nilai – nilai ekonomi serta membentuk etos kerja yang tinggi, produktif, dan kompetitif.

Sarana prasarana Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang terdiri dari 1 ruang Kepala Sekolah, 1 ruang Wakil Kepala Sekolah, 1 ruang Guru, 1 ruang Tata Usaha, 1 ruang BK 1 ruang OSIS, 1 ruang UKS, 1 ruang PMR/Pramuka, 2 KM/WC guru, 4 KM/WC siswa, dan Perpustakaan sebagai fasilitas yang disediakan di SMK. Selain itu untuk ruang belajar terdiri dari 1 Laboratorium bahasa, 2 Laboratorium Komputer, 15 ruang Belajar, 9 Bengkel atau Laboratorium Produktif. Selain itu juga terdapat sarana atau fasilitas penunjang antara lain 1 Ruang Ibadah, 2 Kantin Sekolah, 1 Rumah Penjaga, 1 Gudang, 1 Pos Satpam, 1 Lapangan Upacara, 1 Lapangan Basket, 1 Lapangan Voli, 1 Ruang Serbaguna, dan 1 Ruang Baca.

SMK N 9 Surakarta merupakan Sekolah Berstandart Internasional (SBI) oleh ISO (*International Organization for Standardization*), dengan jumlah siswa sebanyak 1030 siswa dengan tenaga pengajar berjumlah 130 guru, meliputi 93 guru PNS (Pegawai Negeri Sipil), 12 guru tidak tetap, 7 pegawai sekolah PNS (pegawai TU dan Perpustakaan), 18 pegawai sekolah tidak tetap (Penjaga Sekolah, Satpam, Pegawai Koperasi Sekolah).

Mayoritas siswa yang belajar di SMK N 9 Surakarta ini merupakan warga Surakarta dan warga dari kabupaten lain disekitar Surakarta, seperti Karanganyar, Boyolali, Sragen, dan Sukoharjo. Latar belakang Siswa berasal dari keluarga yang beragam, mulai dari siswa yang berasal dari keluarga seniman, pegawai negeri, pengusaha, pedagang, petani, buruh, dan lain - lain. Siswa SMK N 9 tidak semuanya memiliki kemampuan dan minat dalam seni dan teknologi namun ada juga siswa yang hanya memenuhi kemauan dari orang tua dan sebagainya.

Jurusan Animasi dengan bidang keahlian animasi merupakan jurusan yang baru di SMK N 9 Surakarta. Berdiri pada tahun 2005 bersama dengan 2 jurusan lain yaitu Jurusan Multimedia dan Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Tujuan dibukanya program keahlian Animasi ini adalah untuk memenuhi tuntutan perkembangan dunia Teknologi Informasi (TI) yang menuntut sumber daya manusia yang memiliki keahlian di beberapa bidang keahlian seperti: Animasi, Multimedia dan Teknik Komputer Jaringan.

#### **b. Kondisi Kelas**

Program keahlian Animasi pada tahun pelajaran 2009/2010 menerima siswa sebanyak 35 siswa yang dimasukkan dalam satu kelas. Pada tahun sebelumnya terdapat siswa yang tidak naik kelas sehingga siswa dalam kelas berjumlah 36 siswa,. Pada pertengahan tahun ada 2 siswa yang mengundurkan diri sehingga pada saat penelitian berlangsung jumlah siswa menjadi 34 siswa, yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 24 siswa laki-laki.



Gambar 4. Kelas Laboratorium Animasi 2 Dimensi

Kelas yang digunakan sebagai objek penelitian adalah kelas laboratorium Animasi 2 dimensi. Prasarana dalam laboratorium berupa meja dan kursi yang didesain khusus untuk keperluan menggambar animasi, yaitu terdapat kaca dan lampu yang memudahkan siswa untuk membuat gambar animasi. Ruang kelas terdapat ventilasi udara untuk sirkulasi udara yang baik, sehingga kelas nyaman untuk belajar mengajar. Prasarana lain berupa papan tulis, sebuah meja dan kursi guru, papan Tata Tertib, serta jadwal piket kelas.

### **c. Kondisi Proses Belajar Mengajar**

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di Ruang Laboratorium Animasi 2 dimensi yang terletak di bangunan paling utara di sebelah barat berlantai 2. Data penelitian diperoleh dari pembelajaran Animasi manual siswa kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta tahun pelajaran 2009/2010. Pelaksanaan penelitian dimulai dari tahap persiapan, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi / evaluasi, refleksi, dan perencanaan tindakan dalam siklus berikutnya agar proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Penelitian yang dilakukan dengan tiga siklus pembelajaran dengan model belajar yang sama pada tiap siklusnya yaitu menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio pada materi pembelajaran Animasi 2 dimensi manual pokok bahasan menggambar gerak. Guru pengampu mata pelajaran gambar Animasi manual tergabung dalam satu tim yang terdiri dari tiga orang yaitu: Bapak Sardi, Bapak Ismu, dan Ibu Wahyu Nur Aini.

Penelitian dimulai dengan melakukan observasi awal terhadap kondisi lingkungan sekolah dan kondisi kelas yang dilakukan pada tanggal 13 - 20 April 2010. Berdasarkan Observasi ditemukan ada beberapa permasalahan – permasalahan dalam pembelajaran di kelas X Animasi.

Permasalahan – permasalahan tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam membuat gambar gerak masih kurang. Pada umumnya siswa memiliki kesulitan dalam menggambar gerak, seperti dalam membuat karakter, menentukan *key* dan membuat *inbetween* atau gambar antar tiap *key*.
2. Siswa yang belum memahami proses menggambar gerak animasi. Siswa cenderung membuat gambar gerak tidak sesuai langkah – langkah dalam menggambar yang didahului dengan membuat gambar *key*, menentukan banyaknya gerakan, membuat *inbetween*, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menentukan gerakan dan mengalami kebingungan dalam menggambar *inbetween*.
3. Media yang digunakan berupa contoh gambar animasi yang dibuat oleh guru di papan tulis, tidak disertakan contoh – contoh gambar dari media lain, sehingga kurangnya ketersediaan sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh siswa.
4. Siswa dalam proses pembelajaran gambar gerak Animasi 2 dimensi kurang aktif bertanya tentang penyelesaian permasalahan yang dialami dalam menggambar gerak, sehingga terhambatnya proses pemecahan permasalahan yang dialami siswa.
5. Manajemen waktu berkarya yang kurang baik sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan gambar gerak animasi sesuai dengan waktu yang ditentukan. Guru memberikan kelonggaran waktu yang cukup luas pada siswa dalam menyelesaikan karyanya, sehingga siswa menyelesaikan karya semauanya.

Sebelum melakukan siklus, telah dilakukan observasi atau pengamatan prasiklus yang dilakukan dengan pengamatan langsung pada siswa mengenai kondisi belajar siswa yang diperkuat dengan wawancara. Hasil pengamatan di kelas tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Aspek Afektif

No.	Indikator	Kriteria	Jumlah siswa	Prosentase (%)
1	Sikap	1. Perhatian pada saat guru menjelaskan	30	88,2
		2. Bertanya dan minta arahan guru.	3	8,8
		3. Tetap didalam kelas saat pembelajaran berlangsung	15	44,1
		4. Ketepatan waktu mengumpulkan tugas	2	6,8
		5. Tidak mengobrol di kelas	10	33,3
2	Minat	1. Memasuki kelas sesuai jadwal tanda.	7	20,6
		2. Kehadiran dalam pembelajaran.	23	67,6
		3. Membuat catatan tentang materi pelajaran.	0	0
		4. Memiliki modul atau buku panduan dan contoh – contoh gambar animasi	1	3,4
		5. Mengerjakan tugas di rumah.	0	0
		6. Tidak mengantuk di kelas.	20	58,8
		7. Tidak melamun di kelas.	25	62,5
3	Konsep diri	1. Tidak meminta bantuan teman dalam berkarya.	15	44,1
		2. Tidak meminta bantuan guru dalam berkarya.	15	44,1
4	Moral	1. Kejujuran dalam mengerjakan tugas.	15	44,1
		2. Kepedulian terhadap teman	20	58,8
5	Koleksi Karya	1. Mampu mengumpulkan contoh - contoh gambar	1	3,4
		2. Mampu mengumpulkan banyak karya	10	29

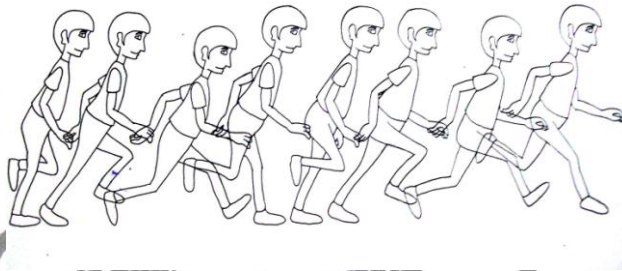
Keterangan:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{siswa yang setuju}}{\sum \text{siswa dalam kelas}} \times 100 \%$$

Dari data tersebut diperoleh bahwa sikap siswa di kelas masih belum menunjukkan keseriusan dalam mengikuti proses belajar mengajar dikelas, hal ini terbukti dengan ditemukan siswa yang keluar kelas saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang aktif dalam bertanya pada guru dan berkonsentrasi pada pembelajaran. Minat siswa dalam belajar juga kurang hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang tidak mengerjakan tugas di rumah, dan siswa tidak memiliki modul maupun contoh – contoh gambar. Kemandirian dan keyakinan pada diri sendiri juga kurang terbukti banyak siswa yang menyuruh teman untuk membuat karya sehingga kejujuran siswa dalam kemandirian membuat karya rendah.

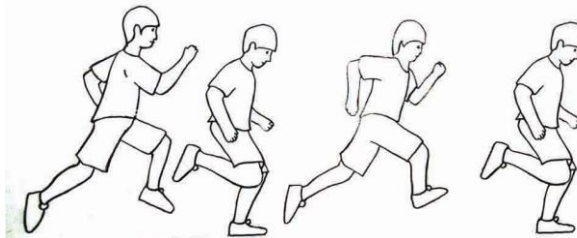


Untuk mengetahui kondisi awal siswa tentang penguasaan materi menggambar gerak Animasi 2 dimensi telah dilakukan pengamatan pada karya – karya siswa. Karya - karya tersebut antara lain:



Gambar 5. Karya Edy pada observasi awal

Salah satu contoh karya siswa yang belum mampu menggambar gerak. Karya gambar gerak yang dibuat oleh Edy dengan menjiplak contoh yang diberikan oleh guru. Siswa belum mampu menciptakan karakter dan menggambar gerak dari karakter sesuai dengan indikator hasil belajar. Menjiplak hasil karya dalam buku menunjukkan bahwa minat dan kemandirian siswa dalam menggambar gerak kurang, Siswa tidak jujur dalam mengerjakan tugas karena kurangnya keyakinan pada kemampuan diri.



Gambar 6. Karya Rizky pada observasi awal

Salah satu contoh karya siswa yang sudah mampu menggambar gerak tanpa melihat contoh, tetapi belum mampu menyelesaikan gambar gerak tepat waktu. Siswa telah mampu menciptakan karakter sendiri. Gerakan antara tiap karakter sudah menunjukkan keselarasan dan berkesinambungan. Tetapi masih memungkinkan untuk dibuat gambar *inbetween* diantara gambar – gambar *key*. Kehalusan dan kerapian gerakan masih kurang, karena belum dibuat gambar antara diantara *key*.



Siswa mengalami kesulitan dalam menggambar gambar antara sehingga perlu membuat kerangka gerakan untuk memudahkan dalam membuat gambar antara.

Tabel 5. Hasil observasi awal kemampuan siswa dalam gambar gerak animasi

No	Nama	Indikator			
		Membedakan <i>key</i> dan <i>pose</i>		Membuat gambar gerak	
		Kognitif		Psikomotor	
		Pengetahuan proses animasi	Pengertian <i>key</i> dan <i>pose</i>	Mampu membuat obyek sesuai karakter yang diterapkan	Membuat gambar <i>key</i> , <i>inbetween</i> dan <i>tracing</i>
1	Aditya Eko Prasetyo	-	-	-	-
2	Alfin Asad Nasrudin	-	-	-	-
3	Alifatun Hanifah	-	-	-	-
4	Andi Taufan Nugroho	√	√	√	-
5	Andryan Cahya	-	√	-	-
6	Ariyanti Dwi Safitri	√	-	-	-
7	Bagaskara Kresna Y	-	√	-	√
8	Chandra Laksmiowati	√	√	√	√
9	Danang Tri Sulistyio	-	-	-	-
10	Dian Setiawan	-	-	-	-
11	Edy Ponco Satriyo	√	√	-	-
12	Emirudin Hudaya	-	-	-	-
13	Erwin `Atahaya N P	-	-	-	-
14	Fachri Noor Fachrozy	-	-	-	-
15	Falin Fibi K	-	√	-	-
16	Freudi Agustyan	-	-	-	-
17	Heni Sulistyowati	√	√	-	-
18	Imam Muharom	√	√	-	-
19	Indriana Kusuma N	√	√	√	√
20	Iwan Budi Prasetyo	√	-	-	-
21	Muh Fauzi A	-	√	√	√
22	Odnial Eka Saputra	-	√	-	-
23	Olga Olivia Prasetya	√	-	-	-
24	Pandu Prasetyo	√	√	√	√
25	Rika Dwi Septiana	√	√	-	-
26	Rijal Bijaksana	-	-	-	-
27	Rizky Nugroho P	√	√	√	√
28	Sugeng Prastyo	√	-	-	√
29	Suranto	√	-	-	-
30	Tika Kurnia Sari	√	-	-	-
31	Vany Nur Rochadi	√	√	√	√
32	Wahyu Setiawan	√	√	-	-
33	Yoshep Wisnu Cahyo	-	√	-	-
34	Endra Buana S	√	-	-	-
Jumlah		21	30	7	8
Prosentase		55 %	50%	20%	24%

Dari data tersebut diketahui bahwa prosentase jumlah siswa yang mampu membedakan gambar *key* dan *pose* sebesar lebih dari 50 % siswa, sedangkan kemampuan siswa dalam membuat gambar gerak masih rendah yaitu kurang dari 25% siswa yang belum mampu menggambar gerak.

Oleh karena itu salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggambar gerak Animasi 2 dimensi maka peneliti menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar yang diharapkan terbagi dalam 3 aspek yakni kognitif (pengetahuan, penalaran), afektif (sikap perilaku), dan psikomotorik (keterampilan).

## **2. Deskripsi Tiap Siklus**

Penelitian menggambar gerak Animasi 2 dimensi dilakukan dalam 3 siklus. Masing – masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan, yang dilakukan pada setiap hari Selasa pukul 10.00 WIB - 14.15 WIB. Pelaksanaan tiap – tiap siklus dijabarkan sebagai berikut:

### **Siklus I**

#### **a. Perencanaan (*Planning*)**

Langkah pertama dalam melaksanakan penelitian adalah menyusun rencana pembelajaran, peneliti melakukan identifikasi masalah dan merencanakan langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada siklus I dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggambar gerak Animasi 2 dimensi manual. Dari hasil observasi awal diketahui permasalahan siswa dalam menggambar gerak animasi adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menggambar gerak masih kurang, yakni kemampuan siswa dalam menggambar *key* dan *inbetween*.
2. Siswa belum memahami proses langkah-langkah dalam menggambar gerak.

3. Sumber – sumber belajar seperti buku dan modul kurang dan tidak dimanfaatkan secara maksimal.
4. Siswa dalam pembelajaran kurang aktif. Siswa terlambat memasuki kelas, interaksi siswa dengan guru kurang, siswa melamun dan mengantuk dalam pembelajaran.
5. Manajemen waktu yang kurang baik sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan hasil karya sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

Setelah peneliti mengetahui masalah dan langkah - langkah yang akan digunakan pada tindakan di siklus I, langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan pelaksanaan model pembelajaran berbasis portofolio yaitu menekankan pada 1) Adanya kerjasama yang terpadu antara siswa dengan siswa yang lain atau antara siswa dengan guru; 2) Siswa dapat memperbaiki dan menyempurnakan hasil karya mereka setelah dilakukan evaluasi; 3) Siswa berkonsentrasi pada karya individual, yaitu siswa melakukan perbaikan dengan membandingkan karya siswa sebelumnya yang terdapat dalam dokumen portofolio tidak dengan membandingkan dengan hasil karya siswa lain; 4) Siswa memahami dan menggunakan kompetensi dasar dan indikator untuk menilai hasil karya mereka. Dilakukan pembelajaran dalam 2 kali tatap muka, masing – masing tatap muka diberikan waktu 5 x 45 menit. Materi yang akan disampaikan adalah gambar gerak manusia.

Rencana pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran berdasarkan observasi awal adalah:

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar gerak animasi akan dilakukan kerjasama siswa dan guru dalam menyediakan contoh-contoh gambar sebagai referensi siswa dalam menggambar gerak animasi. Siswa dan guru akan melakukan evaluasi sesuai indikator hasil belajar, kemudian siswa akan memperbaiki dan menyempurnakan hasil karya sesuai dengan evaluasi dengan membandingkan karya siswa sebelumnya.

- 2) Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam langkah-langkah dalam menggambar gerak, guru dan siswa akan bekerjasama melakukan evaluasi untuk menemukan permasalahan pada karya siswa berdasarkan langkah-langkah yang dilakukan siswa dalam menggambar gerak, kemudian siswa akan melakukan perbaikan sesuai dengan langkah-langkah yang diajarkan oleh guru. Evaluasi tersebut akan dimasukkan dalam dokumen portofolio sehingga siswa dapat melihat perkembangan hasil belajarnya dari dokumen tersebut. Guru juga akan memberikan bimbingan pada siswa dalam melakukan proses menggambar gerak dengan mempergunakan contoh-contoh gambar gerak untuk menjelaskan langkah-langkah dalam membuat gambar gerak kepada siswa.
- 3) Guru dan siswa bekerjasama menyiapkan sumber belajar berupa gambar karakter manusia dan contoh-contoh gambar gerak animasi. Untuk memperbanyak referensi siswa dalam membuat gambar karakter dan menggambar gerak.
- 4) Untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa yaitu dengan dilakukan kerjasama dalam evaluasi bersama pada karya siswa. Evaluasi tersebut meliputi kemampuan siswa dalam membuat karakter, membuat gerakan karakter, kemampuan siswa dalam menciptakan karakter sendiri, kerapian dan kebersihan karya. Kerjasama antara guru dan siswa juga dilakukan dalam menyediakan contoh-contoh gambar sebagai sumber belajar siswa dan melakukan evaluasi bersama untuk membangun interaksi siswa dengan guru dan menemukan permasalahan siswa dalam menggambar gerak animasi Siswa juga dilibatkan dalam mengevaluasi hasil karyanya. Siswa dapat melihat penilaian dan catatan yang diberikan oleh guru dalam dokumen portofolio. Guru memberikan peringatan pada siswa yang terlambat masuk kelas, melamun, mengantuk dan mengobrol dikelas.
- 5) Guru akan menekankan pada siswa untuk memanfaatkan waktu secara optimal. Guru akan menekankan indikator hasil belajar bahwa siswa harus

mengumpulkan tugas tepat waktu. Guru juga akan memberikan catatan untuk mengumpulkan tugas tepat waktu pada portofolio siswa.

- 6) Guru dan peneliti menetapkan dokumen yang dapat dimasukkan siswa dalam portofolio. Dokumen tersebut meliputi data pribadi siswa, hasil karya siswa dalam menggambar gerak, contoh-contoh gambar karakter dan gambar gerak siswa, penilaian individu, dan catatan evaluasi yang diberikan oleh guru. Guru memberikan bimbingan kepada siswa dalam menyusun dokumen portofolio, siswa dapat memilih contoh – contoh gambar dan hasil karya yang dimasukkan dalam dokumen portofolio.
- 7) Guru dan peneliti menyiapkan penilaian individu siswa sesuai dengan indikator hasil belajar. Penilaian individu dimasukkan dalam dokumen portofolio untuk memudahkan guru dan siswa dalam melihat perkembangan masing – masing siswa melalui dokumen portofolio dan melakukan perbaikan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Penilaian hasil belajar tersebut sesuai dengan indikator yang meliputi tiga aspek yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek afektif yang mencakup aktivitas dalam memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran menggambar gerak animasi 2 dimensi, interaksi siswa dengan guru gambar gerak animasi, siswa mengajukan pertanyaan dan minta arahan guru, tetap di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, mengumpulkan tugas tepat waktu, tidak ngobrol dikelas, memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk, kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak, membuat catatan atau ringkasan pelajaran gambar gerak animasi, memiliki modul atau buku panduan dan contoh-contoh gambar animasi, kesanggupan mengerjakan tugas, tidak mengantuk dan melamun, kemandirian dan kejujuran dalam mengerjakan tugas kepedulian terhadap teman, mampu mengumpulkan contoh-contoh gambar, mampu mengumpulkan karya selain karya yang dinilai. Aspek kognitif meliputi kemampuan siswa dalam menjelaskan pengertian menggambar gerak animasi, menjelaskan prinsip-prinsip animasi, menjelaskan langkah-langkah atau proses dalam menggambar animasi 2



dimensi, menjelaskan pengertian gambar kunci (*key*), menjelaskan pengertian gambar antara (*inbetween*), membedakan *key* dan *inbetween*, memilih contoh-contoh gambar yang dimasukkan dalam dokumen portofolio, memilih karya yang telah dibuat untuk dimasukkan dalam dokumen portofolio, memberikan penilaian pada hasil karya sendiri dan memberikan solusi, memberikan penilaian pada karya siswa yang lain dan memberikan solusi. Dan aspek psikomotorik meliputi kemampuan siswa mampu membuat karakter tanpa melihat contoh, membuat karakter sesuai dengan cerita tanpa bantuan dari siswa yang lain, membuat standar properti dalam karakter, membuat gerakan karakter, siswa dalam berkarya tidak menyontek dari buku, siswa dalam berkarya memodifikasi dari buku, siswa dalam berkarya mampu menciptakan karakter sendiri, karya gambar gerak yang dikumpulkan bersih, karya gambar gerak yang dikumpulkan rapi.

#### **b. Tindakan (*Acting*)**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu sebagai berikut.

##### **1) Pelaksanaan Pembelajaran pada Pertemuan Pertama.**

Hari / Tanggal : Selasa, 27 April 2010

Waktu : (10.00 – 14.15 WIB)

Tempat : Ruang Laboratorium Animasi Manual

Pada pertemuan pertama guru mengajak peneliti ke kelas memperkenalkan kepada siswa bahwa dilakukannya penelitian tindakan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggambar gerak animasi. Siswa sudah tidak merasa asing dengan peneliti dikarenakan peneliti sudah pernah melakukan Program Pengalaman Lapangan di kelas dan pada mata pelajaran yang sama. Guru menjelaskan tentang Model Pembelajaran Portofolio kepada siswa, yaitu: 1) Dalam melaksanakan pembelajaran siswa melakukan kerjasama dengan guru dalam menyediakan contoh-contoh gambar sebagai sumber belajar siswa dan melakukan evaluasi bersama untuk membangun interaksi siswa dan menemukan



permasalahan dalam menggambar gerak animasi, 2) Siswa membuat dokumen portofolio. Dokumen tersebut berisi data pribadi siswa, hasil karya siswa dalam menggambar gerak, contoh – contoh gambar karakter dan gambar gerak, penilaian individu, dan catatan evaluasi yang diberikan oleh guru, 3) Siswa dilibatkan dalam mengevaluasi hasil karyanya. Siswa dapat melihat penilaian dan catatan yang diberikan oleh guru dalam dokumen portofolio. 4) Siswa melakukan perbaikan pada hasil karya yang telah dibuat berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh guru, siswa melakukan perbaikan dengan membandingkan hasil karya yang dibuat siswa sebelumnya dalam dokumen portofolio.

Guru terlebih dahulu melakukan presensi siswa pada pertemuan pertama tanggal 27 april 2010, terdapat 2 siswa yang tidak masuk sekolah tanpa keterangan dan 1 siswa abstain. Guru mengondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif, yaitu dengan mengatur kursi yang tidak pada tempatnya dikarenakan tergeser oleh siswa pada saat istirahat, agar kembali pada tempatnya dan rapi. Guru meminta siswa untuk membersihkan beberapa sampah plastik sisa bungkus makanan dan kertas yang berada di dalam laci dan lantai agar bersih. Guru mengkondisikan kelas bersih dan rapi dengan tujuan agar ruangan nyaman sebagai tempat proses belajar mengajar.

Setelah siswa siap dan kelas kondusif guru memulai menjelaskan materi tentang menggambar gerak animasi yang didahului dengan memberikan tanya jawab tentang materi sebelumnya yaitu menggambar karakter dan menggambar animasi. Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, tetapi ada siswa yang kurang memperhatikan.

Guru menjelaskan tentang materi menggambar gerak manusia. Materi tersebut meliputi pengertian menggambar gerak animasi, langkah–langkah dalam menggambar animasi, pengertian *pose* dan *key* (gerakan kunci atau gerakan ekstrim pada gambar gerak animasi), pengertian *inbetween* (gerakan antara *key* dalam gambar gerak Animasi), dan menjelaskan tentang prinsip animasi.



Gambar 7. Guru Menjelaskan dan Mempraktekkan Menggambar Gerak Animasi di Papan Tulis.

Guru menjelaskan dan mempraktekkan menggambar gerak animasi di papan tulis. Guru membangun persepsi siswa tentang gambar gerak yaitu terdapat gerakan awal dan akhir pada saat karakter digerakkan, juga terdapat gerakan antara dari gerakan awal dan akhir. Gerakan awal, akhir dan gerakan antara digambar satu per satu sesuai dengan perpindahan anggota tubuh.

Guru memberikan pengarahan tentang bagaimana proses dalam menggambar gerak, yang meliputi proses pemilihan karakter yang akan digambar siswa harus membuat standar karakter terlebih dahulu yakni menentukan *property* karakter (pakaian dan aksesoris yang dipakai oleh karakter) kemudian membuat karakter dari berbagai sudut (depan, belakang, dan samping), menentukan *key* gerakan dan membuat *inbetween*-nya yakni siswa merencanakan gerakan yang akan dilakukan oleh karakter (berjalan, berlari, atau melompat) kemudian menentukan gambar *key* (kunci gerakan) diawal dan akhir gerakan selanjutnya menentukan banyaknya *inbetween* yang akan dibuat diantara kedua *key*, siswa harus menentukan jarak dari setiap gambar gerak yang akan dibuat *inbetween* (gambar antara). Siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, tetapi tidak ditemukan siswa yang mencatat materi menggambar gerak. Siswa tidak aktif dalam pembelajaran, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Guru menanyakan pada siswa apakah ada diantara siswa memiliki contoh-contoh gambar sebagai bahan referensi untuk membuat karakter maupun contoh-

contoh gambar gerak. Siswa yang membawa contoh-contoh gambar yakni 1 orang siswa, hal ini berarti 97 % siswa tidak memiliki contoh gambar serta buku panduan menggambar animasi. Guru kemudian membagikan contoh-contoh gambar karakter dan gambar gerak yang sudah dipersiapkan oleh guru sebagai sumber belajar siswa. Siswa dapat menggunakan contoh – contoh gambar tersebut sebagai referensi membuat gambar karakter dan membantu dalam membuat gambar gerak.

Guru memberikan tugas pada siswa untuk membuat gambar karakter kemudian dibuat gambar gerak yang berupa gambar *key* dan *inbetween*. Pertama-tama siswa harus membuat gambar karakter berupa karakter tampak depan, samping dan belakang kemudian siswa membuat gambar *key*, siswa membuat gambar *key* awal dan *key* akhir, gambar *key* dibuat terlebih dahulu agar gerakan karakter terencana dan memudahkan dalam membuat *inbetween* dari *key* tersebut. Setelah siswa membuat gambar *key* kemudian siswa menentukan banyaknya gambar *inbetween* yang akan dibuat, guru menentukan gambar *inbetween* yang akan dibuat siswa minimal adalah 7 gerakan agar gerakan animasi yang dihasilkan halus. Siswa menggambar dengan memperhatikan contoh-contoh gambar yang diberikan oleh guru sebagai referensi dalam membuat karakter dan gerakan. Siswa membuat gambar gerak sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan oleh guru sampai dengan menentukan *key* dari gerakan manusia. Guru memberikan pengarahan kepada masing-masing siswa dalam proses membuat gambar gerak sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan oleh guru. Mulai dari membuat karakter, menentukan gerakan, membuat gambar *key*, membuat gambar *inbetween* dan melakukan *tracing* pada gambarnya.

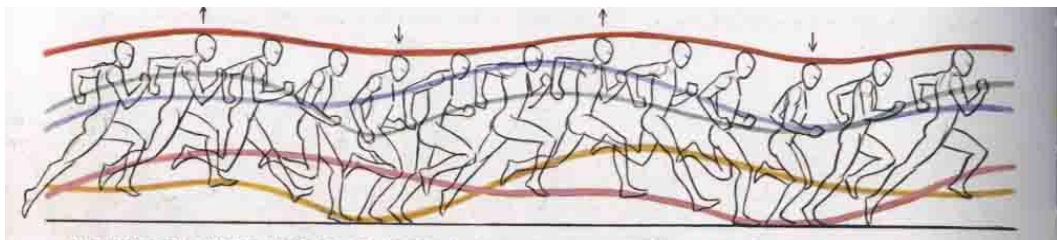
Guru melakukan bimbingan pada siswa dalam membuat gambar gerak, guru melakukan bimbingan dengan berkeliling kelas untuk menanyakan kesulitan yang dialami siswa dan mengetahui permasalahan siswa dalam menggambar gerak. Siswa mengalami kesulitan dalam menggambar anggota tubuh seperti tangan, kaki, dan kepala. Guru membimbing siswa untuk memperhatikan contoh-

contoh gambar karakter yang diberikan oleh guru. Untuk memudahkan siswa dalam menciptakan karakter yang akan dibuat gerakan, siswa dapat mengkreasikan dan memodifikasi karakter yang ada dibuku.



Gambar 8. Guru Membimbing Siswa dalam Menggambar.

Setelah waktu tinggal 30 menit guru membimbing siswa untuk menyusun dokumen portofolio, Sebelum menyusun portofolio siswa mengisi identitas diri pada dokumen portofolio. Setelah itu masing-masing siswa harus menyusun portofolio yang terdiri dari 1) Hasil karya siswa dalam menggambar gerak berupa gambar gerak dan *tracing* gambar, 2) Contoh – contoh gambar gerak dan karakter yang siswa kumpulkan dari buku sebagai referensi siswa alam menggambar, 3) Evaluasi dari karya yang dilakukan oleh siswa dan guru, 4) Catatan evaluasi yang diberikan oleh guru. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil karya kedalam portofolio. Siswa yang telah membawa contoh – contoh gambar juga dapat memasukkannya dalam dokumen portofolio. Berikut adalah contoh gambar gerak yang dibawa siswa bernama indri beserta hasil karya menggambar karakter.



Gambar 9. Contoh gambar gerak yang dibawa oleh siswa

*commit to user*





Gambar 10. Hasil Karya Gambar Gerak Karakter

Setelah siswa mengumpulkan hasil karya dan contoh – contoh gambar dalam dokumen portofolio guru meminta siswa untuk membuat catatan dokumen hasil karya dan contoh – contoh gambar yang telah dimasukkan dalam portofolio. Catatan tersebut berupa banyaknya gambar karakter yang dibuat, pemilihan karakter untuk digerakkan, dan *tracing* gambar. Juga terdapat catatan tentang contoh-contoh gambar apa saja yang dimasukkan dalam portofolio, seperti contoh gambar karakter dari majalah, contoh gambar gerak, dan pewarnaan karakter. Catatan tersebut dibuat agar siswa dan guru dapat melihat perkembangan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran melalui dokumen portofolio. Pada pertemuan ini ada 3 orang siswa yang sudah menyelesaikan menggambar gerak dan membawa contoh gambar gerak, ada 10 siswa yang mampu menyelesaikan tugas menggambar gerak, tetapi belum menetapkan standar karakter sehingga portofolio siswa hanya memuat contoh gambar gerak dan gambar gerak. Berikut adalah salah satu contoh catatan dokumen siswa bernama Indri.

Tabel 6. Catatan dokumen portofolio Indri pada Siklus I Pertemuan I

## CATATAN DOKUMEN PORTOFOLIO

Tanggal	Dokumen
27-4-2010	Contoh gambar gerak Gambar Gerak Manusia

Portofolio siswa juga memuat penilaian individu masing-masing siswa selama mengikuti pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa dalam portofolio siswa terdapat penilaian individu. Penilaian tersebut mencatat aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator hasil belajar. Penilaian individu tersebut berisi catatan perilaku siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif memuat pengetahuan, pemahaman, seleksi, dan evaluasi. Pada aspek afektif meliputi sikap, minat, kemandirian, moral, dan koleksi karya. Pada aspek psikomotorik memuat kemampuan siswa dalam membuat karakter, menggerakkan karakter, originalitas, kerapian dan kebersihan karya. Siswa dan guru dapat melihat ketercapaian hasil belajar siswa sesuai indikator hasil belajar melalui dokumen portofolio. Dalam penilaian individu dapat terlihat catatan aktivitas siswa seperti, memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran, interaksi siswa dengan guru dalam mengajukan pertanyaan dan minta arahan, siswa tetap didalam kelas saat pembelajaran berlangsung, ketepatan siswa dalam mengumpulkan tugas, tidak ngobrol dikelas, memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk, kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak, membuat catatan atau ringkasan pelajaran gambar gerak animasi, memiliki modul atau buku panduan dan contoh – contoh gambar animasi, kesanggupan mengerjakan tugas, tidak mengantuk dan melamun dikelas, kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi, kepedulian terhadap teman, mampu mengumpulkan contoh-contoh gambar yang dikumpulkan dalam dokumen portofolio. Dalam penilaian tersebut guru memberikan cek (centang) pada kolom penilaian apabila siswa telah memenuhi aspek tersebut.



Tabel 7. Penilaian Individu Indri pada Siklus 1 Pertemuan I

Indikator Hasil Belajar Siswa			Pertemuan					
			I	II	III	IV	V	VI
Kognitif	Pengetahuan	Mampu menjelaskan pengertian menggambar gerak animasi	√					
		Mampu menjelaskan prinsip – prinsip animasi.	√					
		Mampu menjelaskan langkah – langkah menggambar animasi	√					
		Mampu menjelaskan pengertian gambar kunci ( <i>key</i> ).	√					
		Mampu menjelaskan pengertian gambar antara ( <i>inbetween</i> )	√					
	Pemahaman	Jika gerakan yang dibuat sesuai dengan cerita yang diharapkan.	√					
		Jika mampu membedakan <i>key</i> dan <i>inbetween</i>	√					
	Seleksi	Mampu memilih contoh - contoh gambar dalam dokumen portofolio.	-					
		Mampu memilih karya yang telah dibuat dalam dokumen portofolio.	-					
	Evaluasi	Mampu memberikan penilaian pada hasil karya sendiri	√					
		Mampu memberikan penilaian pada karya siswa	-					
Afektif	Sikap	Memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran menggambar gerak animasi 2 dimensi.	√					
		Interaksi siswa dengan guru gambar gerak animasi. Siswa mengajukan pertanyaan dan minta arahan guru	√					
		Tetap didalam kelas saat pembelajaran berlangsung atau tidak keluar kelas saat pembelajaran berlangsung	-					
		Mengumpulkan tugas tepat waktu	√					
		Tidak ngobrol dikelas	√					
	Minat	Memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk	-					
		Kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak	√					
		Membuat catatan atau ringkasan pelajaran gambar gerak animasi	√					
		Memiliki modul atau buku panduan dan contoh – contoh gambar animasi	√					
		Kesanggupan mengerjakan tugas	√					
		Tidak mengantuk	-					
		Tidak melamun	-					
	Kemandirian	Dalam mengerjakan tugas tidak meminta bantuan teman	√					
		Dalam mengerjakan tugas tidak meminta bantuan guru	-					
	Moral	Kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi	√					
		Kepedulian terhadap teman	√					
	Koleksi karya	Mampu mengumpulkan contoh - contoh gambar yang dikumpulkan dalam dokumen portofolio.	√					
		Mampu mengumpulkan karya. Selain karya yang dinilai	√					
Psikomotor	Pembuatan karakter	Mampu membuat karakter sendiri	-					
		Mampu membuat karakter tanpa bantuan dari siswa yang lain	√					
		Membuat standar properti dalam karakter.	-					
	Gerakan karakter	Jika gerakan antara posisi tangan dan kaki benar.	√					
		Mampu membuat gerakan <i>key</i> dan <i>inbetween</i> lebih dari 7 gerakan.	-					
		Jika antar gerakan antara satu dengan yang lain memiliki kesatuan.	√					
	Originalitas	Jika siswa dalam berkarya tidak menyontek dari buku.	-					
		Jika siswa dalam berkarya memodifikasi dari buku.	√					
		Jika siswa dalam berkarya mampu menciptakan karakter sendiri.	-					
	Kerapian kebersihan	Jika karya gambar gerak yang dikumpulkan bersih.	-					
		Jika karya gambar gerak yang dikumpulkan rapi.	√					

Selain itu dari hasil penilaian tersebut guru memberikan evaluasi berupa catatan aktivitas belajar siswa, guru juga memberikan catatan sesuai dengan aktivitas siswa. Siswa dapat melihat catatan yang diberikan oleh guru tersebut dalam dokumen portofolio, sehingga dapat memperbaiki pada pertemuan berikutnya.

Tabel 8. Catatan Guru dalam Portofolio Indri pada Siklus I Pertemuan I

Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I		
Tgl	Pertemuan	Catatan
27-4-2010	I	<p>Sikap dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran baik.</p> <p>Memiliki modul sebagai buku panduan.</p> <p>Pemahaman dalam menggambar gerak baik.</p> <p>Mampu membuat gerak, tetapi masih belum membuat standart karakter.</p> <p>Harus membuat <i>key</i> dulu sebelum membuat <i>inbetween</i> sehingga gerakan dapat terencana dan gerakan tidak terpotong.</p> <p>Perhatikan bentuk gambar karakter, masih perlu penyederhanaan bentuk pada tangan dan kaki tidak perlu memunculkan otot.</p> <p>Gambarlah <i>inbetween</i> lebih dari 7 gambar.</p> <p>Carilah bentuk karakter yang lebih sederhana.</p> <p>Perlu diperhatikan dalam kebersihan dan kerapian karya agar mempermudah dalam melakukan <i>tracing</i>.</p>
Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II		
Tgl	Pertemuan	Catatan
Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III		
Tgl	Pertemuan	Catatan

Setelah siswa mengumpulkan hasil karyanya guru dan siswa bekerjasama melakukan evaluasi bersama pada karya siswa. Evaluasi tersebut dilakukan untuk meningkatkan interaksi dan kerjasama antara guru dan siswa. Evaluasi karya dilakukan dengan mempertimbangkan pada indikator hasil belajar. Meliputi pembuatan dan pemilihan karakter, ketepatan gerakan tiap-tiap karakter,

*commit to user*

originalitas, dan kerapian karya. Guru mengevaluasi gerakan karakter pada ketepatan gerak kaki dan tangan, gerakan *key* dan *inbetween*, dan kesatuan gerakan.

Guru menanyakan permasalahan yang siswa alami dalam proses menggambar gerak. Guru meminta siswa untuk menuliskan kesulitan dalam menggambar gerak pada selembar kertas. Dari evaluasi tersebut banyak siswa yang memiliki kesulitan dalam menentukan gerakan-gerakan kaki, tangan maupun kepala. Kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menggambar gerak antara lain kesulitan dalam menggambar karakter kaki tangan, kepala, dan menentukan posisi kaki, tangan.

Guru membimbing siswa mencari alternatif penyelesaian kesulitan yaitu dengan mengkonsultasikan permasalahan tersebut pada guru. Guru memberikan contoh gambar bentuk-bentuk kaki, tangan dan kepala dari buku pada siswa untuk dipelajari. Guru meminta siswa untuk mencari alternatif mengatasi kesulitan yaitu dengan mencari sendiri contoh-contoh bentuk-bentuk pada buku, majalah dan komik untuk mempermudah dalam pembuatan bentuk anggota tubuh tersebut.

Guru memberikan tugas di rumah pada siswa untuk mengumpulkan sebanyak mungkin contoh-contoh karya yang dapat berupa contoh gambar gerak, contoh gambar karakter, contoh bentuk anggota tubuh seperti tangan, kaki dan kepala. Contoh-contoh karya dikumpulkan untuk mendorong siswa berlatih membuat karya di rumah dan sebagai referensi dalam membuat bentuk karakter yang akan dibuat. Contoh – contoh tersebut berupa gambar-gambar gerak yang didapat dari internet maupun dari buku-buku, yang kemudian dapat dimasukkan dalam bendel portofolio.

Setelah seluruh siswa terkumpul dalam portofolio masing – masing siswa dan siswa diberikan tugas di rumah, guru selanjutnya meminta siswa untuk merapikan meja dan kursi, dan membersihkan dari sisa – sisa kertas. Kemudian guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

*commit to user*

## 2) Pelaksanaan Pembelajaran pada Pertemuan Kedua

Hari / Tanggal : Selasa, 4 Mei 2010

Waktu : (10.00 – 14.15 WIB)

Tempat : Ruang Laboratorium Animasi Manual

Guru dan peneliti memasuki kelas dengan mengucapkan salam. Ada 5 siswa yang belum masuk kedalam kelas. Guru meminta satu orang siswa untuk memberitahukan pada temannya bahwa pembelajaran akan segera dilaksanakan sehingga siswa harus segera masuk kedalam kelas. Guru terlebih dahulu melakukan presensi siswa, dalam pertemuan kedua ini ada 2 siswa yang tidak masuk tanpa keterangan. Guru mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif, yaitu dengan mengatur kursi yang tidak pada tempatnya, dikarenakan tergeser oleh siswa pada saat istirahat agar kembali pada tempatnya dan rapi. Guru meminta siswa untuk membersihkan beberapa sampah plastik sisa bungkus makanan dan kertas yang berada di dalam laci dan lantai agar bersih. Guru mengkondisikan kelas bersih dari sampah dan rapi bertujuan agar ruangan nyaman sebagai tempat proses belajar mengajar.

Guru mengulas materi pembelajaran yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya yaitu tentang menggambar gerak animasi. Guru meminta siswa untuk mengeluarkan semua contoh-contoh gambar yang ditugaskan oleh guru pada pertemuan sebelumnya, sebagai bahan acuan untuk menyelesaikan kesulitan yang dimiliki siswa dalam menggambar gerak dan dimasukkan dalam dokumen portofolio.

Contoh-contoh yang dibawa oleh siswa tidak hanya contoh-contoh karya gambar gerak ada sebagian siswa yang mengumpulkan contoh gambar karakter, bentuk-bentuk anggota tubuh seperti kepala, kaki, dan tangan dari majalah dan komik. Hal ini menunjukkan siswa memiliki kesulitan yang berbeda satu sama lain. Namun ada siswa yang tidak membawa contoh gambar dengan alasan lupa. Guru

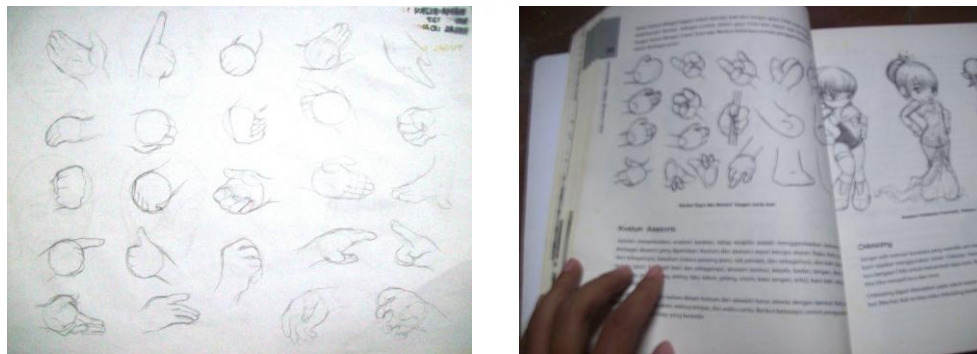


meminta siswa untuk mencari contoh-contoh gambar di perpustakaan pada jam istirahat.



Gambar 11. Contoh – Contoh Gambar dan Buku yang Siswa Bawa.

Guru memberikan komentar dan evaluasi terhadap hasil siswa dalam mengumpulkan contoh-contoh gambar. Bahwa siswa seharusnya membawa contoh – contoh gambar gerak dan karakter yang sesuai dengan karyanya sehingga siswa dapat menggunakan contoh gambar tersebut untuk mempermudah dalam membuat gambar gerak karakter manusia dengan memperhatikan atau memodifikasi contoh – contoh gambar menjadi karya baru.



Gambar 12. Contoh Gambar Karakter Tangan

Siswa membawa contoh bentuk tangan *chibi* (salah satu karakter komik Jepang dengan bentuk tubuh kecil dan kepala besar). Siswa membuat beberapa

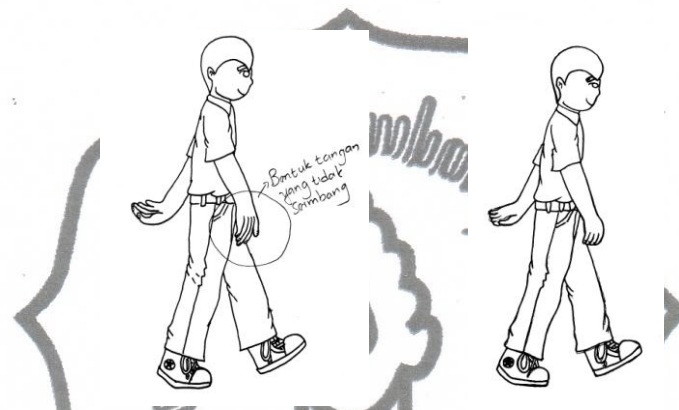


macam karakter tangan untuk mempermudah dalam membuat tangan pada gambar karakter yang dibuat.

Pada pertemuan kedua pada siklus I ini ditemukan 13 siswa tidak mengumpulkan contoh-contoh gambar gerak dengan alasan lupa. Sehingga dalam dokumen portofolio tidak ada dokumen contoh-contoh gambar. Penilaian pada aspek afektif siswa yaitu pada koleksi karya kurang karena siswa tidak membawa contoh-contoh gambar yang dimasukkan dalam dokumen portofolio. Guru memberikan evaluasi pada kelengkapan portofolionya, dan memberikan catatan untuk membawa pada pertemuan selanjutnya. Sehingga siswa memiliki tanggung jawab dan keinginan untuk membawa contoh-contoh gambar yang akan memudahkan dalam menggambar gerak.

Guru membagikan hasil karya menggambar gerak animasi 2 dimensi manual yang telah dikerjakan siswa pada minggu lalu untuk dilanjutkan dan diperbaiki pada pertemuan kedua. Guru menghimbau agar siswa dapat membuat gambar gerak sesuai dengan proses pembuatan yakni dimulai dari pembuatan karakter, menggambar *key*, dan membuat *inbetween*. Guru juga membagikan dokumen portofolio yang berisi hasil evaluasi individu masing – masing siswa yang berisi penilaian sesuai indikator hasil belajar dan catatan yang diberikan penilaian yang diberikan guru pada pertemuan sebelumnya. Siswa dapat melihat evaluasi individu dalam dokumen portofolio, sehingga dapat memperbaiki pada pertemuan ini. Guru meminta siswa untuk melanjutkan gambar gerak yang sudah dibuat. Siswa dapat melakukan perbaikan pada karyanya sesuai dengan evaluasi yang diberikan pada minggu lalu. Guru memberikan catatan berupa komentar tertulis tentang gambar gerak dibuat oleh siswa catatan tersebut berupa masukan dan pujian mengenai karya yang telah dibuat oleh siswa, seperti masukan pada bentuk tangan yang dibuat oleh Pandu yang tidak seimbang dengan lengan tangan karakternya. Sehingga Pandu harus memperbaiki bentuk tangannya agar seimbang dengan karakternya. Guru juga memberikan evaluasi pada karya gambar gerak Indri, bahwa Indri harus lebih menyederhanakan bentuk

karakternya dengan tidak memunculkan otot tetapi dapat menerapkan pakaiiaan pada karakternya, Indri juga harus membuat *key* awal dan *key* akhir terlebih dahulu sebelum membuat gambar *inbetween* sehingga gambar *inbetween* dapat ditentukan banyak dan jaraknya karena *key* awal dan akhir belum menunjukkan kesinambungan. *Inbetween* yang harus dibuat siswa adalah lebih dari 7 gerakan.



Gambar 13. Evaluasi Bentuk Tangan Pandu yang Tidak Seimbang, Kemudian Dilakukan Perbaikan

Siswa melakukan perbaikan pada karyanya dengan mempertimbangkan dari catatan yang telah diberikan oleh guru tersebut. Guru mengarahkan siswa dalam melakukan perbaikan pada gambarnya. Sebelum siswa melakukan perbaikan pada karyanya guru menekankan pada siswa untuk memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dengan mengurangi mengobrol dan bercanda di dalam kelas sehingga dapat menyelesaikan hasil karya menggambar gerak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Guru melakukan bimbingan pada siswa dalam membuat gambar gerak dengan berkeliling kelas untuk menanyakan kesulitan yang dialami siswa, Guru melakukan pendekatan individu pada masing-masing siswa sehingga siswa mulai berani menanyakan kesulitan dalam menggambar gerak kepada guru. Guru membantu siswa memberikan penjelasan dan bimbingan pada siswa agar siswa dapat menyelesaikan kesulitan pada karyanya.

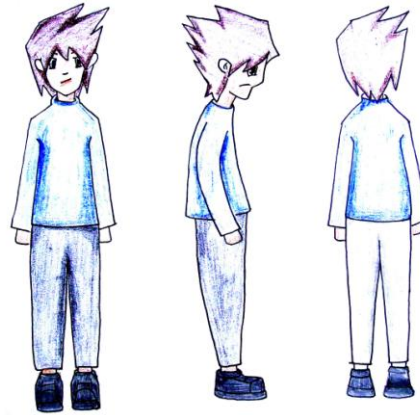
Siswa telah menyelesaikan gambar *key* dan *inbetween*, siswa melanjutkannya melakukan *clean-up* pada hasil karyanya dengan *tracing* pada gambarnya.



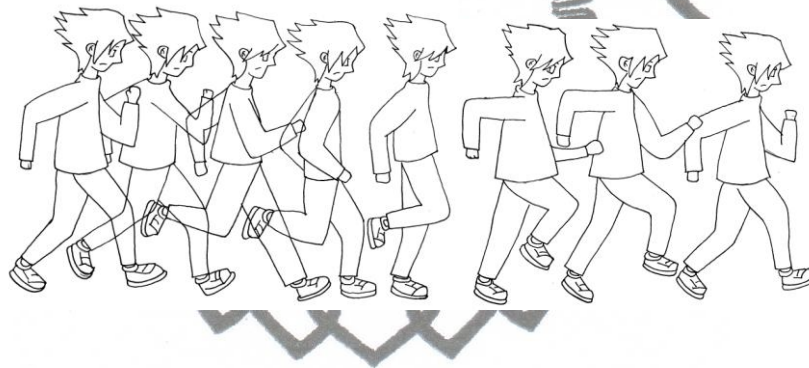
Gambar 14. Siswa Saat Melakukan Tracing Pada Gambarnya.

Pada saat akan melakukan *trace* pada gambarnya siswa mengeluh karena prasarana meja animasi lampunya rusak sehingga belum bisa untuk melakukan *trace* pada kertas yang berbeda. Lampu pada meja animasi yang rusak mengakibatkan siswa harus bergantian memakai meja, sehingga memperlambat siswa dalam penyelesaian karyanya.

Setelah siswa selesai melakukan *tracing* pada gambarnya guru membimbing siswa untuk menyusun dokumen portofolio. Dalam dokumen tersebut siswa dapat memasukan isi portofolio yang antara lain berupa hasil karya siswa dalam menggambar karakter dan gambar gerak karakter manusia, *tracing* gambar dan contoh-contoh yang dibawa oleh siswa pada pertemuan kedua. Berikut adalah hasil karya gambar karakter dan gambar gerak siswa bernama Indri.



Gambar 15. Karakter yang dibuat oleh siswa lebih sederhana.



Gambar 16. Gambar Gerak Karakter

Setelah siswa mengumpulkan hasil karya dan contoh – contoh gambar dalam dokumen portofolio. Kemudian siswa mencatat dokumen yang telah dimasukkan dalam dokumen portofolio agar dapat diketahui perkembangannya pada pertemuan kedua. Catatan tersebut berupa hasil karya siswa dalam membuat karakter, gambar gerak karakter, *tracing* karakter, dan contoh-contoh gambar karakter dan gambar gerak. Salah satu catatan dokumen portofolio siswa pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Catatan Dokumen Portofolio Indri pada Siklus I Pertemuan II

Tanggal	Dokumen
27-4-2010	Contoh gambar gerak manusia Gambar gerak
4-5-2010	Gambar karakter Gambar gerak manusia Contoh – contoh gambar karakter <i>Tracing</i> gambar

Setelah waktu tinggal 30 menit guru mengajak siswa melakukan evaluasi atau penilaian bersama pada hasil karya yang telah dibuat sesuai dengan indikator hasil belajar siswa dengan mengambil beberapa contoh karya untuk dilakukan evaluasi bersama. Evaluasi tersebut dilakukan untuk meningkatkan interaksi dan kerjasama antara guru dan siswa. Evaluasi karya dilakukan dengan mempertimbangkan pada indikator hasil belajar yang terdapat dalam dokumen portofolio. Meliputi kemampuan siswa dalam membuat karakter, kemampuan dalam membuat standar properti dalam karakter, gerakan antara posisi tangan dan kaki karakter, pembuatan gerakan *key* dan *inbetween* lebih dari 7 gerakan, kesatuan gerakan antara satu dengan yang lain tidak terpotong, kemampuan siswa dalam membuat karakter sendiri, kebersihan dan kerapian karya. Evaluasi bersama dilakukan untuk memudahkan siswa dalam menemukan permasalahan yang ada pada karyanya. Evaluasi karya juga dapat mempermudah siswa dan guru dalam melihat perkembangan masing – masing siswa.

Portofolio siswa juga memuat penilaian individu masing – masing siswa selama mengikuti pembelajaran. Penilaian tersebut mencatat aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator hasil belajar dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa dan guru dapat melihat ketercapaian hasil belajar siswa sesuai indikator hasil belajar melalui dokumen portofolio. Dalam penilaian tersebut guru memberikan cek (centang) pada kolom penilaian apabila siswa telah memenuhi aspek tersebut.



Tabel 10. Penilaian Individu Indri pada Siklus 1 Pertemuan II

Indikator Hasil Belajar Siswa			Pertemuan	
			I	II
Kognitif	Pengetahuan	Mampu menjelaskan pengertian menggambar gerak animasi	√	√
		Mampu menjelaskan prinsip – prinsip animasi.	√	√
		Mampu menjelaskan langkah – langkah menggambar animasi	√	√
		Mampu menjelaskan pengertian gambar kunci ( <i>key</i> ).	√	√
		Mampu menjelaskan pengertian gambar antara ( <i>inbetween</i> )	√	√
	Pemahaman	Jika gerakan yang dibuat sesuai dengan cerita yang diharapkan.	√	√
		Jika mampu membedakan <i>key</i> dan <i>inbetween</i>	√	√
	Seleksi	Mampu memilih contoh - contoh gambar dalam dokumen portofolio.	-	√
		Mampu memilih karya yang telah dibuat dalam dokumen portofolio.	-	-
	Evaluasi	Mampu memberikan penilaian pada hasil karya sendiri	√	√
		Mampu memberikan penilaian pada karya siswa	-	-
Afektif	Sikap	Memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran menggambar gerak animasi 2 dimensi.	√	√
		Interaksi siswa dengan guru gambar gerak animasi. Siswa mengajukan pertanyaan dan minta arahan guru	√	√
		Tetap didalam kelas saat pembelajaran berlangsung atau tidak keluar kelas saat pembelajaran berlangsung	-	√
		Mengumpulkan tugas tepat waktu	√	√
		Tidak ngobrol dikelas	√	√
	Minat	Memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk	-	√
		Kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak	√	√
		Membuat catatan atau ringkasan pelajaran gambar gerak animasi	√	√
		Memiliki modul atau buku panduan dan contoh – contoh gambar animasi	√	√
		Kesanggupan mengerjakan tugas	√	√
		Tidak mengantuk	-	-
		Tidak melamun	-	√
	Kemandirian	Dalam mengerjakan tugas tidak meminta bantuan teman	√	√
		Dalam mengerjakan tugas tidak meminta bantuan guru	-	-
	Moral	Kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi	√	√
		Kepedulian terhadap teman	√	√
	Koleksi karya	Mampu mengumpulkan contoh - contoh gambar yang dikumpulkan dalam dokumen portofolio.	√	√
		Mampu mengumpulkan karya. Selain karya yang dinilai	√	√
Psikomotor	Pembuatan karakter	Mampu membuat karakter sendiri	-	-
		Mampu membuat karakter tanpa bantuan dari siswa yang lain	√	√
		Membuat standar properti dalam karakter.	-	√
	Gerakan karakter	Jika gerakan antara posisi tangan dan kaki benar.	√	√
		Mampu membuat gerakan <i>key</i> dan <i>inbetween</i> lebih dari 7 gerakan.	-	√
		Jika antar gerakan antara satu dengan yang lain memiliki kesatuan.	√	√
	Originalitas	Jika siswa dalam berkarya tidak menyontek dari buku.	-	-
		Jika siswa dalam berkarya memodifikasi dari buku.	√	√
		Jika siswa dalam berkarya mampu menciptakan karakter sendiri.	-	-
	Kerapian kebersihan	Jika karya gambar gerak yang dikumpulkan bersih.	-	√
		Jika karya gambar gerak yang dikumpulkan rapi.	√	√

Guru memberikan catatan pada portofolio siswa sesuai dengan penilaian individu. Penilaian tersebut dilakukan agar siswa mampu mengoreksi diri dan melakukan perbaikan sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan dari indikator hasil belajar. Evaluasi tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari evaluasi ini diharapkan terjadi peningkatan pada hasil belajar terutama pada aspek afektif antara lain dalam memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran, interaksi siswa dengan guru dalam mengajukan pertanyaan dan minta arahan, tetap didalam kelas saat pembelajaran berlangsung, ketepatan siswa dalam mengumpulkan tugas, tidak ngobrol dan melamun di kelas, memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk, kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak, membuat catatan atau ringkasan pelajaran, memiliki modul atau buku panduan dan contoh-contoh gambar animasi, kesanggupan mengerjakan tugas, tidak mengantuk dan melamun di kelas, kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi, kepedulian terhadap teman. Selain itu guru juga memberikan evaluasi dalam bentuk catatan. Salah satu catatan yang diberikan guru pada siswa antara lain:

Tabel 11. Catatan Guru dalam Portofolio Indri pada Siklus I Pertemuan II

Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I		
Tgl	Pertemuan	Catatan
27-4-2010	I	<p>Sikap dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran baik.</p> <p>Memiliki modul sebagai buku panduan.</p> <p>Pemahaman dalam menggambar gerak baik.</p> <p>Mampu membuat gerak, tetapi masih belum membuat standart karakter.</p> <p>Harus membuat <i>key</i> dulu sebelum membuat <i>inbetween</i> sehingga gerakan dapat terencana dan gerakan tidak terpotong.</p> <p>Perhatikan bentuk gambar karakter, masih perlu penyederhanaan bentuk pada tangan dan kaki tidak perlu memunculkan otot.</p> <p>Gambarlah <i>inbetween</i> lebih dari 7 gambar.</p> <p>Carilah bentuk karakter yang lebih sederhana.</p> <p>Perlu diperhatikan dalam kebersihan dan kerapian karya agar mempermudah dalam melakukan tracing.</p>
4-5-2010	II	<p>Telah membawa contoh – contoh gambar.</p> <p>Telah membuat standar karakter dan pewarnaan.</p> <p>Telah mampu membuat gambar <i>inbetween</i> lebih dari 7 gerakan.</p> <p>Mampu melakukan perbaikan pada gambar geraknya</p> <p>Mampu menyelesaikan gambar <i>inbetween</i> sesuai dengan waktu yang ditentukan.</p>

Siswa juga mengutarakan pendapatnya mengenai kesulitan yang dialami oleh siswa dan cara penyelesaian kesulitan tersebut. Seperti kesulitan yang dialami siswa dalam menggambar karakter dan kesulitan siswa dalam mengkoordinasi waktu untuk menyelesaikan hasil karyanya tepat waktu. Ada 2 siswa yang sudah mampu untuk mengutarakan pendapatnya mengenai permasalahan dan usaha untuk mencari berbagai contoh gambar. Siswa yang lain menuliskan kesulitannya untuk dicarikan solusi untuk menyelesaikan kesulitan pada karyanya sebagai bahan refleksi. Ada 21 siswa atau 62% yang belum mampu untuk mengevaluasi hasil pekerjaannya sendiri dikarenakan ketidaktahuan mengenai kelemahan dan kekurangan pada karyanya. Ada 8 atau 23% siswa memberikan komentar semauanya pada hasil karya yang telah dibuat, bahkan ada siswa yang memberikan komentar sama dengan komentar yang diberikan siswa lain dikarenakan siswa tersebut menyontek komentar temannya dalam mengomentari hasil karya.

Guru memberikan tes tertulis untuk menguji tingkat pengetahuan siswa mengenai teori tentang menggambar gerak animasi 2 dimensi manual. Tes mengenai pengertian menggambar gerak, langkah – langkah dalam menggambar gerak, pengertian *key*, pengertian *inbetween* dan prinsip animasi. Siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan tersebut dikarenakan siswa tidak mencatat penjelasan yang diberikan guru mengenai materi pada awal pembelajaran dan siswa tidak memiliki modul maupun buku bacaan mengenai animasi. Ada 5 siswa yang membawa modul animasi, sehingga mampu menjawab pertanyaan yang diberikan. Penjelasan dan pengertian pada jawabannya sama dengan penjelasan yang ada dalam modul tersebut. Siswa tidak memberikan simpulan dari proses pembelajaran untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa yang lain menyontek jawaban dari siswa yang membawa modul atau meminjam modul tersebut.

Guru memberikan tugas di rumah pada siswa untuk mengumpulkan sebanyak mungkin contoh-contoh karya yang dapat mendorong siswa untuk

berlatih membuat karya di rumah dan sebagai referensi dalam membuat bentuk karakter yang akan dibuat. Contoh-contoh gambar kemudian dimasukkan dalam dokumen portofolio tersebut berupa gambar-gambar gerak yang didapat dari internet maupun dari buku-buku. Guru juga meminta siswa untuk memperbanyak/fotokopi modul atau mencari buku-buku animasi untuk memperkaya wawasan siswa dalam animasi.

Setelah seluruh tugas siswa terkumpul dan siswa diberikan tugas di rumah, guru selanjutnya meminta siswa untuk merapikan meja dan kursi, dan membersihkan dari sisa-sisa kertas. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

Dari hasil portofolio diketahui sebanyak 20 siswa atau 58% belum mampu untuk menyelesaikan karyanya dengan alasan terbatasnya waktu, rusaknya lampu meja, dan masih mengalami kesulitan dalam menggambar gerak. Jadi sebagian besar siswa hanya mengumpulkan gambar gerak yang belum jadi, dan belum mengumpulkan *tracing* gambar. Hasil karya siswa yang telah terkumpul antara lain:



Gambar 17. Gambar Gerak Manusia Melompat pada Siklus I

Karya : Edy Ponco Satriyo

Media : Kertas A4, *drawing pen*

Nilai : 6,5

Pembuatan karakter oleh Edy belum sempurna, belum mampu menetapkan standar karakter seperti bentuk baju, tangan, dan kepala. Gerakan posisi tangan

dan kaki yang tidak selaras masih memungkinkan adanya gerakan *inbetween* yang masih bisa ditambahkan. Gerakan *key* masih terpotong atau antara gerakan *key* awal dan akhir belum menunjukkan titik temu.



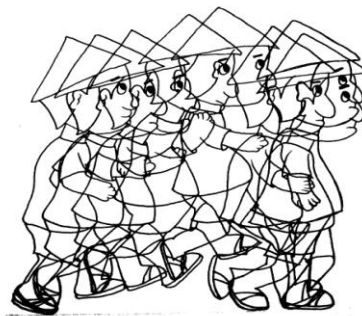
Gambar 18. Gambar Gerak Manusia Melompat pada Siklus I

Karya : Vani Nur Rochadi

Media : Kertas A4, *drawing pen*

Nilai : 8,0

Pembuatan karakter oleh Vany sudah baik, mampu menciptakan karakter sendiri, karakter yang telah dibuat sudah menunjukkan ketepatan gerakan, gerakan antar tangan dan kaki selaras. Vany telah mampu membuat *inbetween* lebih dari 7 gambar dan antar *key* awal dan akhir tidak terpotong dan menunjukkan titik temu. Karya gambar gerak masih belum rapi dan bersih, masih ditemukan coretan pensil dan garis yang tidak tegas.



Gambar 19. Gambar Gerak Manusia Berjalan pada Siklus I

Karya : Rizky Nugraha P

Media : Kertas A4, *drawing pen*

Nilai : 8,8

*commit to user*



Pembuatan karya oleh Rizky sudah mampu menciptakan karakter sendiri. Karakter yang dibuat menunjukkan ketepatan gerakan. Posisi tangan dan kaki selaras dan tidak terpotong antara *inbetween* satu dengan yang lain tidak terpotong. Penyelesaian karya yang dilakukan Rizky tanpa bantuan dari guru maupun siswa yang lain. Tetapi masih ditemukan garis yang tidak perlu pada hasil karyanya dan garis yang tidak tegas.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I diperoleh data 85 % siswa mampu menjelaskan pengertian menggambar gerak animasi, prinsip – prinsip animasi, langkah – langkah menggambar animasi, pengertian *key* dan *inbetween*. Siswa mampu membedakan *key* dan *inbetween* sebanyak 61% siswa. Sebanyak 50 % siswa mampu memilih contoh – contoh gambar yang dimasukkan dalam dokumen portofolio. Siswa mampu melakukan evaluasi dan pada karyanya sebanyak 11% dan yang mampu menyusun perbaikan pada karyanya sebanyak 35%. Sebanyak 52% siswa menunjukkan sikap memperhatikan dan tidak mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa yang memiliki modul dan membuat catatan pelajaran sebanyak 41% siswa. Kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas sebanyak 6%. Kejujuran dalam mengerjakan tugas dan kepedulian terhadap teman sebanyak 32% siswa. Kemampuan dalam membuat karakter sebanyak 38 % siswa. Sebanyak 26% siswa telah mengalami peningkatan dalam ketepatan, kerumitan dan keselarasan gerak pada gambar gerak yang telah dibuat. Siswa mampu membedakan *key* dan *inbetween*.. Sebanyak 20 % siswa mampu menyelesaikan gambar gerak tanpa bantuan dari guru maupun siswa yang lain. Hasil akhir karya gambar gerak yang rapi dan bersih dari coretan pensil sebanyak 50 % siswa. Sebanyak 50 % siswa telah mengumpulkan contoh – contoh karya dalam dokumen portofolionya. Untuk lebih jelasnya hasil nilai siswa dapat dilihat pada lampiran. Data tersebut dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Data Hasil Pelaksanaan Siklus I

No	Nama	Kognitif					Afektif						Psikomotor				
		a	b	c	d	Nilai	e	f	g	h	i	Nilai	j	k	l	m	Nilai
1	Aditya Eko P	8	7	6	6	6,2	7	7	7	6	6	6,6	7	7	6	6	6,4
2	Alfin Asad N	8	7	6	6	6,2	7	7	7	6	6	6,6	7	7	7	7	6,8
3	Alifatun H	6	7	6	7	6,6	8	7	7	6	6	6,8	6	6	6	9	6,8
4	Andi Taufan N	8	9	8	7	7,6	8	7	9	6	7	7,6	9	8	7	9	8,4
5	Andryan C	8	9	8	7	7,2	9	8	7	7	7	7,6	8	8	9	9	8,2
6	Ariyanti Dwi S	9	9	7	7	7,8	8	7	7	6	7	7,0	8	8	7	9	8,2
7	Bagaskara K Y	9	9	8	7	8,0	7	7	9	7	9	7,8	9	8	7	9	8,0
8	Chandra L	9	9	9	9	8,6	8	8	9	9	7	8,2	9	9	9	9	8,6
9	Danang Tri S	8	7	7	7	7,0	7	7	7	6	6	6,6	8	7	6	7	7,0
10	Dian S	8	7	7	6	6,6	7	7	7	7	7	7,0	6	6	6	9	6,6
11	Edy Ponco S	8	9	8	7	7,6	9	8	7	6	9	7,8	6	7	6	7	6,6
12	Emirudin H	6	7	6	6	6,0	6	6	6	6	6	6,2	6	6	6	6	6,0
13	Erwin `A N P	6	6	6	6	6,0	6	7	7	6	6	6,4	6	6	6	6	6,0
14	Fachri Noor F	6	7	6	6	6,2	6	7	6	7	6	6,2	6	6	6	6	6,0
15	Falin F K	9	9	6	6	6,6	7	7	7	6	9	6,8	6	7	6	9	6,8
16	Freudi A	8	7	6	7	6,4	6	7	7	6	7	6,8	7	7	7	6	6,6
17	Heni S	8	9	9	9	7,8	8	8	7	6	9	7,6	6	7	7	9	7,6
18	Imam M	8	9	6	7	6,8	8	8	7	7	7	7,6	7	7	9	9	8,2
19	Indriana K N	9	9	9	7	8,6	9	8	9	7	9	8,4	8	8	7	7	7,5
20	Iwan Budi P	8	9	8	7	7,0	7	8	7	7	9	7,6	8	7	9	7	7,4
21	Muh Fauzi A	8	9	8	9	8,2	8	8	9	9	7	8,2	9	8	9	9	8,4
22	Odniel Eka S	9	9	8	7	7,6	8	7	7	6	9	7,6	7	7	6	7	6,6
23	Olga Olivia P	8	9	8	7	7,2	9	7	6	7	7	7,2	6	6	6	9	6,8
24	Pandu P	9	9	8	7	8,0	8	8	9	7	9	8,2	9	9	7	7	7,8
25	Rika Dwi S	9	9	9	7	7,8	8	8	7	6	9	7,6	7	7	6	9	7,2
26	Rijal B	6	7	7	6	6,2	6	6	6	7	6	6,0	6	6	6	6	6,0
27	Rizky N P	8	9	9	9	8,8	9	8	9	7	9	8,4	9	9	9	7	8,6
28	Sugeng P	8	9	6	6	6,8	7	6	9	7	7	7,2	9	7	7	6	7,0
29	Suranto	9	9	9	6	7,2	7	7	7	7	7	7,0	6	7	6	9	6,8
30	Tika Kurnia S	7	9	6	7	6,6	6	7	7	7	7	6,8	6	6	6	9	6,8
31	Vany Nur R	9	9	9	7	8,6	8	8	7	7	7	7,6	7	8	7	7	7,8
32	Wahyu S	9	9	7	7	7,6	8	8	7	7	7	7,6	7	8	7	7	7,6
33	Yoshep W C U	9	9	6	6	6,6	6	7	7	7	7	6,8	6	6	6	7	6,8
34	Endra Buana S	8	9	9	6	7,6	8	8	9	7	9	8,2	8	7	7	6	7,6
Prosentase (%)		85	61	50	11	45	52	41	26	6	32	52	38	26	20	50	36

Keterangan :

a : Pengetahuan  
 b : Pemahaman  
 c : Seleksi  
 d : Evaluasi  
 e : Sikap  
 f : Minat  
 g : Kemandirian

h : Moral  
 i : Koleksi karya  
 j : Pembuatan karakter  
 k : Gerakan Karakter  
 l : Originalitas  
 m : Kerapian dan kebersihan

### c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam hal ini peneliti di samping berperan sebagai pengamat yang berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Gambar Produktif Animasi 2 dimensi manual. Pada pengamatan siklus I ini dijumpai beberapa kekurangan di antaranya sebagai berikut.

- 1) Penguasaan materi pelajaran menggambar gerak animasi baik. Guru menjelaskan pengertian dan langkah-langkah dalam menggambar gerak, guru mampu membuat contoh-contoh gambar didepan kelas. Sebanyak 85% siswa mampu menjelaskan pengertian dan langkah-langkah dalam menggambar animasi.
- 2) Sumber belajar berupa contoh gambar maupun referensi seperti buku yang dimiliki siswa kurang, sehingga referensi siswa mengenai animasi sangat sedikit. Pada pertemuan pertama hanya 3 siswa yang membawa contoh gambar animasi, setelah guru menugaskan siswa untuk membawa contoh karya pada pertemuan kedua sudah ada peningkatan siswa yang membawa contoh karya yaitu sebanyak 62% siswa sudah membawa contoh-contoh gambar. Siswa tidak membawa contoh-contoh gambar dengan alasan lupa.
- 3) Guru melibatkan siswa dalam mengkoreksi dengan memberikan komentar pada hasil karyanya dan menyelesaikan kesulitan dalam belajarnya. Sehingga siswa mampu dalam mengenali kesulitan belajarnya dan mampu mencoba melakukan perbaikan dalam karyanya. Sebanyak 11% siswa mampu melakukan evaluasi pada karyanya dan 35% siswa mampu merencanakan perbaikan pada karyanya. Kerjasama guru dan siswa dalam mengevaluasi hasil karya sesuai dengan indikator hasil belajar menyebabkan siswa mampu mengenali kekurangan yang terdapat dalam karyanya sehingga memudahkan dalam melakukan perbaikan pada karya siswa dengan membandingkan dengan karya sebelumnya.
- 4) Guru memberikan bimbingan kepada siswa dengan berkeliling kelas, sehingga siswa mendapatkan bimbingan merata. Pada pertemuan pertama guru cenderung

duduk di depan dengan sesekali mengecek pekerjaan siswa yang duduk dibelakang, sehingga interaksi siswa dengan guru masih kurang. Pada pertemuan kedua guru mulai aktif untuk melakukan bimbingan individual pada masing-masing siswa, tetapi masih ditemukan siswa yang tidak aktif bertanya sehingga perhatian guru kurang dalam memberikan pengarahan pada siswa tersebut.

- 5) Siswa dalam mengikuti pelajaran sudah menunjukkan kesiapannya, dengan memasuki kelas sesuai dengan tanda masuk. Siswa sebelum mengikuti pembelajaran mengkondisikan kelas terlebih dahulu yaitu dengan merapikan meja, kursi dan membersihkan sampah kertas di laci dan lantai. Sebanyak 52% siswa menunjukan kesiapannya dalam menerima pembelajaran dikelas.
- 6) Pengaturan waktu kurang efisien sehingga banyak siswa yang belum mampu dalam menyelesaikan karyanya. Siswa yang belum menyelesaikan tugas menggambar gerak dari karakter yang sudah dibuat pada pertemuan pertama sebanyak 23 siswa atau 67%. Pemberian toleransi yang diberikan guru cukup panjang mengakibatkan siswa kurang bekerja keras dan disiplin dalam menyelesaikan karyanya. Siswa belum mampu menggunakan waktu secara maksimal untuk membuat karya, karena masih ditemukan siswa yang bermalas-malasan dan mengobrol di kelas sehingga pada saat jam pelajaran hampir selesai belum mampu untuk menyelesaikan karyanya. Guru sudah melakukan peringatan pada siswa yang bermalas-malasan dan mengobrol di kelas, tetapi masih ditemukan siswa yang melakukan kegiatan tersebut.
- 7) Guru dalam mengkoordinasi siswa cukup baik, yaitu siswa mulai disiplin dalam masuk kelas dan kecenderungan aktivitas siswa seperti mengobrol, mengantuk, dan melamun di kelas mulai berkurang pada pertemuan kedua, meskipun masih ditemukan ada siswa yang mengobrol di kelas saat pembelajaran berlangsung tetapi intensitasnya sudah berkurang karena siswa lebih berkonsentrasi dalam menyelesaikan karyanya untuk memenuhi target dalam mengisi portofolio. Sebesar 41% siswa menunjukkan peningkatan minat siswa dalam pembelajaran.

- 8) Guru mengaktifkan siswa yaitu dengan memberikan kesempatan yang luas pada siswa untuk mengemukakan pendapat dan bertanya. Sehingga kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menggambar gerak dapat diselesaikan dengan perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh guru. Guru dalam merespons pertanyaan siswa cukup baik. Pertanyaan siswa tentang kesulitan belajar dan cara untuk memperbaiki hasil karyanya dijawab guru dengan baik. Guru dalam memberikan simpulan, catatan, dan komentar pada karya siswa dalam menggambar gerak sudah baik dan merata pada setiap karya siswa.
- 9) Proses pembelajaran belum ada pembagian siswa dalam kelompok- kelompok, sehingga koordinasi antar siswa satu dengan yang lain kurang sehingga pertukaran informasi juga sangat sedikit dan minat siswa dalam berkompetisi untuk membuat hasil karya menggambar gerak masih kurang.
- 10) Kemampuan siswa dalam membuat karakter sudah baik yaitu sebanyak 38% siswa mampu membuat karakter dengan dikumpulkannya contoh-contoh gambar karakter yang dibawa oleh siswa sebagai referensi.
- 11) Hasil karya siswa dalam menggambar gerak 60% siswa tidak rapi dan bersih, masih ditemukan coretan pensil yang tidak perlu pada karyanya. Sebanyak 35% siswa mampu mengumpulkan contoh-contoh gambar dan mengumpulkan karya pada dokumen portofolionya.

#### **d. Refleksi (*Reflecting*)**

Pada pelaksanaan siklus I masih banyak kekurangan yang terjadi, maka langkah selanjutnya peneliti mengadakan refleksi di antaranya sebagai berikut.

- 1) Lampu meja yang rusak perlu diperbaiki sehingga proses berkarya siswa dapat berjalan dengan lancar. Dari 36 meja terdapat lampu meja yang rusak sebanyak 16 meja, sehingga menghambat proses siswa dalam melakukan *tracing*.



- 2) Sumber belajar seperti buku dan contoh – contoh dapat dimanfaatkan dengan baik. Guru bekerjasama dengan siswa menyediakan lebih banyak contoh – contoh gambar dan referensi seperti buku – buku animasi dan komik sebagai salah satu bahan referensi siswa, sehingga mampu mendorong keinginan siswa untuk mencari referensi dan contoh – contoh gambar yang lain.
- 3) Kerjasama guru dan siswa dalam mengevaluasi hasil karya sudah baik. Tetapi perlu kerjasama antar siswa dalam mengevaluasi hasil karya. Proses pembelajaran perlu dibentuk kelompok-kelompok sehingga timbul kerjasama dan pertukaran informasi antar siswa satu dengan yang lain. Dibentuknya kelompok dapat meningkatkan minat siswa berkompetisi dalam menghasilkan karya yang terbaik. Siswa dapat melakukan evaluasi pada karya antar siswa dalam kelompok untuk mempermudah dalam melakukan perbaikan pada karyanya.
- 4) Guru sudah melakukan bimbingan dalam menggambar gerak dengan berkeliling kelas, tetapi perlu difokuskan dengan memberikan bimbingan pada siswa yang kurang aktif sehingga mampu mengutarakan pendapatnya dan meminta guru untuk membantu memberikan arahan pada proses berkarya.
- 5) Perlu sesuaikan alokasi waktu pembelajaran sehingga siswa mampu menyelesaikan tugasnya sesuai dengan waktu yang sudah direncanakan. Batasan-batasan waktu dijelaskan pada siswa, sehingga siswa dapat memaksimalkan waktu yang ada untuk mengerjakan tugas yang diberikan.
- 6) Kemampuan siswa dalam membuat karakter dan membuat gambar gerak sudah mengalami peningkatan. Namun belum memenuhi indikator hasil belajar siswa sehingga diperlukan perbaikan pada hasil karya dan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kekurangan yang terdapat dalam karya dan dilakukan perbaikan. Siswa perlu mengumpulkan lebih banyak contoh gambar sebagai referensi.
- 7) Guru memberikan peringatan yang tegas pada siswa yang terlambat masuk kelas, mengobrol, dan bercanda dikelas. Sehingga siswa tidak mengulangi perbuatan tersebut ada pertemuan selanjutnya.

## **Siklus II**

### **a. Perencanaan (*Planning*)**

Tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 2 kali tatap muka, masing-masing tatap muka diberikan waktu 5 x 45 menit. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis portofolio yang menekankan pada: 1) Adanya kerjasama yang terpadu antara siswa dengan siswa yang lain atau antara siswa dengan guru; 2) Siswa dapat memperbaiki dan menyempurnakan hasil karya mereka setelah dilakukan evaluasi; 3) Siswa berkonsentrasi pada karya individual, yaitu siswa melakukan perbaikan dengan membandingkan karya siswa sebelumnya yang terdapat dalam dokumen portofolio tidak dengan membandingkan dengan hasil karya siswa lain; 4) Siswa memahami dan menggunakan kompetensi dasar dan indikator untuk menilai hasil karya mereka. Perencanaan pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan refleksi pada siklus I. Perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II meliputi:

- 1) Guru melakukan perbaikan pada fasilitas laboratorium dengan mengganti lampu meja yang rusak. Sehingga tidak menghambat dalam melakukan *tracing* gambar.
- 2) Guru dan siswa bekerjasama menyediakan lebih banyak contoh-contoh gambar gerak karakter dan media bacaan seperti buku-buku animasi dan komik sebagai salah satu bahan referensi siswa.
- 3) Siswa akan melakukan kerjasama dengan dibentuknya siswa dalam kelompok untuk melakukan evaluasi dan rencana perbaikan pada hasil karya. Dengan adanya koordinasi dan pertukaran informasi antar siswa dapat memberikan masukan untuk perbaikan pada karyanya dan meningkatkan minat siswa berkompetisi dalam menghasilkan karya yang terbaik.
- 4) Guru membimbing siswa dalam menggambar gerak dengan berkeliling kelas sehingga semua siswa mendapat perhatian yang sama. Guru memfokuskan

dengan memberikan bimbingan pada siswa yang kurang aktif sehingga mampu menyampaikan pendapatnya dan meminta guru untuk membantu memberikan arahan pada proses berkarya.

- 5) Guru akan menekankan pada siswa untuk memanfaatkan waktu secara optimal. Guru akan menekankan indikator hasil belajar bahwa siswa harus mengumpulkan tugas tepat waktu. Guru juga akan memberikan catatan untuk mengumpulkan tugas tepat waktu pada portofolio siswa.
- 6) Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat karakter dan membuat gambar gerak diperlukan perbaikan pada hasil karya dengan melibatkan siswa dalam mengevaluasi hasil karyanya sesuai dengan indikator hasil belajar. Siswa dapat melihat penilaian dan catatan yang diberikan oleh guru dalam dokumen portofolio. Siswa melakukan perbaikan pada hasil karya yang telah dibuat dari evaluasi yang diberikan oleh guru, perbaikan hasil karya siswa dengan melakukan perbaikan dengan membandingkan hasil karya yang dibuat siswa sebelumnya dalam dokumen portofolio.
- 7) Guru memberikan peringatan yang tegas pada siswa yang terlambat masuk kelas, mengobrol, dan bercanda dikelas.
- 8) Guru dan peneliti menetapkan dokumen yang dapat dimasukkan siswa dalam portofolio. Dokumen tersebut meliputi data pribadi siswa, hasil karya siswa dalam menggambar gerak, contoh – contoh gambar karakter dan gambar gerak siswa, penilaian individu, dan catatan evaluasi yang diberikan oleh guru.
- 9) Guru dan peneliti menyiapkan penilaian individu siswa sesuai dengan indikator hasil belajar. Penilaian individu dimasukkan dalam dokumen portofolio untuk memudahkan guru dan siswa dalam melihat perkembangan masing – masing siswa melalui dokumen portofolio dan melakukan perbaikan sesuai dengan indikator yang diharapkan

Penilaian hasil belajar tersebut sesuai dengan indikator yang meliputi tiga aspek yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek afektif yang mencakup aktivitas dalam memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran

menggambar gerak animasi 2 dimensi, interaksi siswa dengan guru gambar gerak animasi, siswa mengajukan pertanyaan dan minta arahan guru, tetap didalam kelas saat pembelajaran berlangsung, mengumpulkan tugas tepat waktu, tidak ngobrol dikelas, memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk, kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak, membuat catatan atau ringkasan pelajaran gambar gerak animasi, memiliki modul atau buku panduan dan contoh – contoh gambar animasi kesanggupan mengerjakan tugas, tidak mengantuk dan melamun, kemandirian dan kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi, kepedulian terhadap teman, mampu mengumpulkan contoh-contoh gambar yang dikumpulkan dalam dokumen portofolio, mampu mengumpulkan karya selain karya yang dinilai. Aspek kognitif meliputi kemampuan siswa dalam menjelaskan pengertian menggambar gerak animasi, menjelaskan prinsip-prinsip animasi, menjelaskan langkah-langkah atau proses dalam menggambar animasi 2 dimensi, menjelaskan pengertian gambar kunci (*key*), menjelaskan pengertian gambar antara (*inbetween*), gambar gerak yang dibuat sesuai dengan cerita yang diharapkan, membedakan *key* dan *inbetween*, memilih contoh-contoh gambar yang dimasukkan dalam dokumen portofolio, memilih karya yang telah dibuat untuk dimasukkan dalam dokumen portofolio, memberikan penilaian pada karya siswa yang lain dan memberikan solusi. Dan aspek psikomotorik meliputi kemampuan siswa mampu membuat karakter sesuai dengan cerita yang diinginkan tanpa melihat contoh, membuat standar properti dalam karakter, membuat gerakan karakter, siswa dalam berkarya tidak menyontek dari buku, siswa dalam berkarya memodifikasi dari buku, siswa dalam berkarya mampu menciptakan karakter sendiri, karya gambar gerak yang dikumpulkan bersih, karya gambar gerak yang dikumpulkan rapi.

**b. Tindakan (*Acting*)**

Kegiatan pada siklus II dilaksanakan sama seperti pada siklus sebelumnya yaitu dalam 2 kali pertemuan.

**1) Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama**

Hari / Tanggal : 11 Mei 2010

Waktu : (10.00 – 14.15 WIB)

Tempat : Ruang Kelas Laboratorium Animasi Manual

Guru dan peneliti memasuki kelas dengan mengucapkan salam. Pada saat guru dan peneliti masuk ke dalam kelas, ditemukan 3 siswa yang belum masuk ke dalam kelas. Setelah guru masuk ke dalam kelas siswa tersebut kemudian menyusul masuk ke dalam kelas, sebelum mempersilahkan duduk guru menegur siswa tersebut untuk tidak mengulangi perbuatannya lagi. Setelah semua siswa duduk kemudian guru membuka pembelajaran dengan terlebih dahulu melakukan presensi siswa, dalam pertemuan pertama pada siklus II ada 3 siswa yang tidak masuk tanpa keterangan. Guru mengondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif, yaitu dengan mengatur kursi yang tidak pada tempatnya, dikarenakan tergeser oleh siswa pada saat istirahat agar kembali pada tempatnya dan rapi. Guru meminta siswa untuk membersihkan beberapa sampah plastik sisa bungkus makanan dan kertas yang berada di dalam laci dan lantai agar bersih. Guru mengkondisikan kelas bersih dari sampah dan rapi bertujuan agar ruangan nyaman sebagai tempat proses belajar mengajar.

Siswa telah siap mengikuti pembelajaran dan kelas kondusif, guru menjelaskan akan dilaksanakan model pembelajaran portofolio. Dalam pelaksanaan pembelajaran akan dilakukan tindakan antara lain: 1) Kerjasama, siswa dibentuk kelompok untuk melakukan evaluasi dan rencana perbaikan pada hasil karya.; 2) Siswa membuat dokumen portofolio. Dokumen tersebut berisi data pribadi siswa, hasil karya siswa dalam menggambar gerak, contoh – contoh gambar karakter manusia dan gambar gerak, penilaian individu, dan catatan evaluasi yang diberikan oleh guru; 3) Siswa dilibatkan dalam mengevaluasi hasil



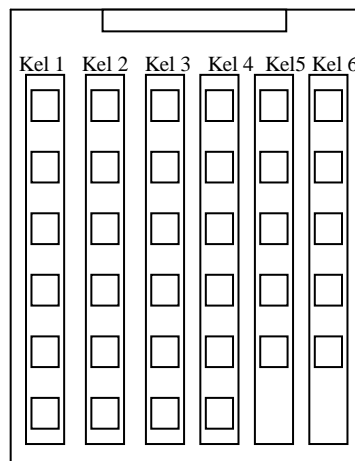
karyanya. Siswa dapat melihat penilaian dan catatan yang diberikan oleh guru dalam dokumen portofolio; 4) Siswa melakukan perbaikan pada hasil karya yang telah dibuat berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh guru, siswa melakukan perbaikan dengan membandingkan hasil karya yang dibuat siswa sebelumnya dalam dokumen portofolio; 5) Siswa mencari sumber belajar berupa contoh-contoh gambar karakter dan gambar gerak untuk memperbanyak referensi dan pengetahuan siswa dalam menggambar gerak animasi.

Setelah guru menjelaskan pelaksanaan model pembelajaran portofolio kemudian guru menjelaskan materi tentang pengertian menggambar gerak animasi, langkah – langkah dalam menggambar animasi, pengertian *pose / key* (gerakan kunci atau gerakan ekstrim pada gambar gerak animasi), pengertian *inbetween* (gerakan antara *key* dalam gambar gerak animasi), dan menjelaskan tentang prinsip – prinsip animasi. Guru kembali menekankan pada siswa bahwa dalam menggambar gerak siswa harus sesuai dengan proses dalam menggambar gerak agar mempermudah siswa dalam menggambar, proses tersebut meliputi pemilihan karakter yang akan digambar siswa harus membuat standar karakter terlebih dahulu yakni menentukan *property* karakter pakaian dan aksesoris yang dipakai oleh karakter) kemudian membuat karakter dari berbagai sudut (depan, belakang, dan samping), menentukan *key* gerakan dan membuat *inbetween*-nya yakni siswa merencanakan gerakan yang akan dilakukan oleh karakter (berjalan, berlari, atau melompat) kemudian menentukan gambar *key* (kunci gerakan) diawal dan akhir gerakan selanjutnya menentukan banyaknya *inbetween* yang akan dibuat diantara kedua *key*, siswa harus menentukan jarak dari setiap gambar gerak yang akan dibuat *inbetween* (gambar antara).

Guru memberikan evaluasi pada karya siswa pertemuan sebelumnya dengan mengambil salah satu contoh karya siswa. Karya siswa yang diambil adalah karya dari Vany, guru memberikan evaluasi pada karya tersebut, bahwa pemilihan karakter yang dilakukan Vany sudah baik, posisi anggota tubuh seperti tangan dan kaki sudah tepat, perlu ditingkatkan dalam membuat bentuk karakter

tangan, kaki, dan kepala karena pada karya tersebut masih belum seimbang, perlu ditingkatkan dalam kehalusan karya yaitu dengan membuat *inbeetwen* lebih banyak. Kegiatan ini berlangsung selama 15 menit.

Setelah guru mengevaluasi hasil karya sebelumnya guru membagi siswa dalam kelas menjadi 6 kelompok untuk dilakukan kerjasama antar siswa dalam melakukan evaluasi dan merencanakan perbaikan pada hasil karya siswa, pembagian kelompok berdasarkan urutan tempat duduk satu baris kebelakang. Tiap kelompok terdiri dari 6 siswa, ada 2 kelompok yang hanya terdiri dari 5 siswa, siswa yang duduk paling depan ditunjuk sebagai ketua kelompok. Ketua kelompok terdiri dari Indri, Vany, Rika, Ariyanti, Edi Ponco, dan Bagaskara. Kelompok I terdiri dari Indri sebagai ketua kelompok, Alifatun, Adriyan, Chandra, Erwin, dan Fauzy. Kelompok II terdiri dari Vany sebagai ketua kelompok, Heni, Odniel, Yoseph, dan Alfin. Kelompok III terdiri dari Rika sebagai ketua kelompok, Falin, Dian, Danang, dan Imam. Kelompok IV terdiri dari Ariyanti sebagai ketua kelompok, Andi Taufan, Pandu, Rizky dan Tika. Kelompok V terdiri dari Edy Ponco sebagai ketua kelompok, Sugeng, Frendi, Iwan, Olga, dan Rizal. Kelompok VI terdiri dari Bagaskara sebagai ketua kelompok, Aditya, Fachri, Suranto, Wahyu dan Endra.



Gambar 20. Denah Kelompok Tempat Duduk

Tiap kelompok diberikan tugas untuk berdiskusi dan memberikan evaluasi pada karya tiap – tiap siswa dalam kelompok. Evaluasi berdasarkan penilaian pada indikator hasil belajar yang terdapat dalam dokumen portofolio. Penilaian pada karya mencakup penilaian pada aspek psikomotorik, yaitu Meliputi kemampuan siswa dalam membuat karakter, kemampuan dalam membuat standar properti dalam karakter, gerakan antara posisi tangan dan kaki karakter, pembuatan gerakan *key* dan *inbetween* lebih dari 7 gerakan, kesatuan gerakan antara satu dengan yang lain tidak terpotong, kemampuan siswa dalam membuat karakter sendiri, kebersihan dan kerapian karya. Evaluasi tersebut dilakukan untuk meningkatkan interaksi dan kerjasama antara siswa. Siswa menuliskan kekurangan dan kelebihan terhadap karya dari siswa lain. Rika memberikan komentar pada karya Tika bahwa gambar karakter yang Tika buat belum sempurna, Tika harus banyak memperhatikan contoh-contoh karakter yang dibawa. Rika juga mengomentari gambar gerak Tika yang bentuk gerakannya tidak seimbang sehingga perlu dibuat kerangka sebelum membuat gambar gerak agar posisi tiap karakter dapat seimbang.



Gambar 21. Kegiatan Siswa Melakukan Diskusi Dalam Mengevaluasi Hasil Karya.

Hasil diskusi tersebut ditulis sebagai evaluasi. Salah satu siswa dari tiap kelompok membacakan kritik analisis karya dari kelompoknya. Hal ini bertujuan agar terjalin koordinasi antar siswa, dan terjadi pertukaran pikiran dan pendapat

*commit to user*

antara siswa satu dengan yang lain sehingga mempermudah siswa untuk mengidentifikasi kesulitan dalam menggambar gerak animasi, kegiatan ini berlangsung selama 60 menit. Dari hasil diskusi tersebut kelompok VI tidak memberikan komentar dengan maksimal. Tidak maksimalnya dikarenakan kelompok VI belum menyelesaikan diskusinya, kelompok VI lebih banyak bercanda dalam memberikan komentar pada karya tiap kelompok. Tiap kelompok ditemukan hanya satu atau beberapa siswa saja yang melakukan evaluasi, sedangkan siswa yang lain hanya ikut-ikutan.

Hasil diskusi tersebut sebagai masukan dalam melakukan perbaikan pada hasil karya. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat gambar gerak. Bagi siswa yang telah mampu menggambar gerak dengan baik pada pertemuan sebelumnya dapat membuat gambar gerak dengan karakter baru dengan tetap mempertimbangkan hasil evaluasi pada karya sebelumnya. Guru menghimbau agar masing-masing siswa dalam kelompok dapat membantu temannya dalam memberikan masukan dalam menggambar gerak, bukan dalam pembuatan karya. Dalam proses menggambar gerak pertama-tama siswa harus membuat gambar karakter berupa karakter tampak depan, samping, dan belakang kemudian siswa membuat gambar *key*, siswa membuat gambar *key* awal dan *key* akhir, gambar *key* dibuat terlebih dahulu agar gerakan karakter terencana dan memudahkan dalam membuat *inbetween* dari *key* tersebut. Setelah siswa membuat gambar *key* kemudian siswa menentukan banyaknya gambar *inbetween* yang akan dibuat, guru menentukan gambar *inbetween* yang akan dibuat siswa minimal adalah 7 gerakan agar gerakan animasi yang dihasilkan halus. Guru menjelaskan waktu yang diperlukan dalam perbaikan menggambar *key* adalah 120 menit. Pada proses berkarya siswa lebih berkonsentrasi untuk mengerjakan tugas menggambar gerak yang diberikan karena batasan waktu yang diberikan oleh guru. Guru menekankan pada siswa untuk memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dengan mengurangi mengobrol dan bercanda di dalam kelas untuk menyelesaikan hasil karya menggambar gerak.

Guru membimbing siswa dalam menggambar gerak dengan berkeliling kelas sehingga semua siswa mendapat perhatian yang sama. Guru memfokuskan dengan memberikan bimbingan pada siswa yang kurang aktif sehingga mampu mengutarakan pendapatnya dan meminta guru untuk membantu memberikan arahan pada proses berkarya.

Setelah waktu tinggal 30 menit guru membimbing siswa untuk menyusun dokumen portofolio. Siswa menyusun portofolio yang terdiri dari 1) hasil karya siswa dalam menggambar gerak berupa gambar gerak dan *tracing* gambar, 2) contoh – contoh gambar gerak dan karakter yang siswa kumpulkan dari buku sebagai referensi siswa dalam menggambar, 3) evaluasi dari karya yang dilakukan oleh siswa dan guru, 4) catatan evaluasi yang diberikan oleh guru. Siswa membuat catatan dokumen hasil karya dan contoh – contoh gambar yang telah dimasukkan dalam portofolio. Kemudian siswa mencatat dokumen tersebut sesuai dengan yang dikumpulkan. Pada pelaksanaan pembelajaran pertama siklus II ini siswa mampu mengumpulkan gambar *key* dan *inbetween*, sehingga dalam catatan dokumen portofolionya siswa mencatat pembuatan karakter, pembuatan *key* dan pembuatan *inbetween* sesuai dengan dokumen dalam portofolio. Presentase siswa dalam mengumpulkan tugas tepat waktu meningkat dari 32% meningkat menjadi 73% siswa mampu menggambar *key* sesuai dengan batasan waktu yang diberikan, Hal ini disebabkan karena siswa menyadari batasan waktu yang diberikan oleh guru dan perbaikan siswa dalam aktivitas pembelajaran setelah dilakukan evaluasi pada aktivitas siswa dalam dokumen portofolio.

Guru dan siswa melakukan evaluasi bersama pada karyanya sesuai dengan indikator hasil belajar. Meliputi kemampuan siswa dalam membuat karakter, kemampuan dalam membuat standar properti dalam karakter, gerakan antara posisi tangan dan kaki karakter, pembuatan gerakan *key* dan *inbetween* lebih dari 7 gerakan, kesatuan gerakan antara satu dengan yang lain tidak terpotong, kemampuan siswa dalam membuat karakter sendiri, kebersihan dan kerapian karya. Evaluasi bersama dilakukan untuk memudahkan siswa dalam



menemukan permasalahan yang ada pada karyanya. Guru meminta siswa untuk mencari pemecahan kesulitan yang dialami siswa dalam menggambar gerak. Pemecahan permasalahan tersebut dapat berupa pernyataan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari karya yang telah dibuat.

Guru juga melakukan penilaian pada aktivitas siswa seperti, memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran, interaksi siswa dengan guru dalam mengajukan pertanyaan dan minta arahan, tetap didalam kelas saat pembelajaran berlangsung, ketepatan siswa dalam mengumpulkan tugas, tidak ngobrol dikelas, memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk, kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak, membuat catatan atau ringkasan pelajaran gambar gerak animasi, memiliki modul atau buku panduan dan contoh – contoh gambar animasi, kesanggupan mengerjakan tugas, tidak mengantuk dan melamun dikelas, kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi, kepedulian terhadap teman, mampu mengumpulkan contoh - contoh gambar yang dikumpulkan dalam dokumen portofolio. Guru memberikan cek (centang) pada kolom penilaian apabila siswa telah memenuhi aspek tersebut.

Guru memberikan tugas dirumah pada siswa untuk mengumpulkan sebanyak mungkin contoh-contoh karya yang dapat mendorong siswa untuk berlatih membuat karya dirumah dan sebagai referensi dalam membuat bentuk karakter yang akan dibuat. Contoh – contoh tersebut berupa gambar – gambar gerak yang didapat dari internet maupun dari buku – buku, yang kemudian dapat dimasukkan dalam bendel portofolio.

Setelah seluruh tugas siswa terkumpul, guru memberikan tugas di rumah pada siswa. Selanjutnya guru meminta siswa untuk merapikan meja dan kursi, dan membersihkan dari sisa – sisa kertas. Guru kemudian mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

## 2) Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua

Hari / Tanggal : 18 Mei 2010

Waktu : (10.00 – 14.15 WIB)

Tempat : Ruang Kelas Laboratorium Animasi Manual

Guru dan peneliti memasuki kelas dengan mengucapkan salam. Pada saat guru masuk ke kelas siswa sudah berada didalam kelas. Kemudian guru membuka pembelajaran dengan terlebih dahulu melakukan presensi pada siswa, dalam pertemuan kedua ini ada 1 siswa yang tidak masuk tanpa keterangan. Guru mengondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif, yaitu dengan mengatur kursi yang tidak pada tempatnya, dikarenakan tergeser oleh siswa pada saat istirahat agar kembali pada tempatnya dan terlihat rapi. Guru meminta siswa untuk membersihkan beberapa sampah plastik sisa bungkus makanan dan kertas yang berada di dalam laci dan lantai. Guru mengkondisikan kelas bersih dari sampah dan rapi bertujuan agar ruangan nyaman sebagai tempat proses belajar mengajar.

Guru mengulas materi pembelajaran yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya yaitu mengenai menggambar gerak animasi. Guru memberitahukan peningkatan yang terjadi pada hasil karya siswa dalam menggambar gerak dan peningkatan pada aktifitas siswa dalam menggambar gerak. Peningkatan tersebut meliputi kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan, kemampuan siswa dalam membuat bentuk karakter anggota tubuh dan beragamnya karakter yang mampu siswa ciptakan setelah memiliki contoh-contoh gambar animasi yang dikumpulkan. Guru menghimbau siswa untuk lebih meningkatkan hasil belajar menggambar gerak sesuai dengan masukan yang diberikan oleh guru maupun teman dan memperhatikan contoh-contoh gambar yang dikumpulkan dengan tujuan agar pembelajaran dapat tercapai.

Guru dan siswa bersama-sama melakukan evaluasi terhadap karya pada pertemuan sebelumnya sesuai dengan indikator hasil belajar yang terdapat dalam dokumen portofolio masing-masing siswa. Meliputi kemampuan siswa dalam

membuat karakter, kemampuan dalam membuat standar properti dalam karakter, gerakan antara posisi tangan dan kaki karakter, pembuatan gerakan *key* dan *inbetween* lebih dari 7 gerakan, kesatuan gerakan antara satu dengan yang lain tidak terpotong, kemampuan siswa dalam membuat karakter sendiri, kebersihan dan kerapian karya. Pada kesempatan ini 50 % siswa mulai aktif bertanya tentang permasalahan – permasalahan dalam menggambar gerak, di antaranya permasalahan tentang kesulitan menentukan *key* dan *inbeetween* sehingga guru menyarankan pada siswa membuat kerangka untuk menentukan gerakan terlebih dahulu sebelum membuat gambar gerak, kesulitan saat menggambar bagian – bagian tubuh sehingga guru menyarankan untuk memperhatikan berbagai referensi dari contoh-contoh gambar yang dikumpulkan, dan kesulitan dalam menentukan gerakan tangan dan kaki yang tepat. Guru menyarankan untuk memperhatikan gerakan nyata dengan memperhatikan gerakan sesuai dengan gerakan yang akan dilakukan pada karakternya.

Siswa menunjukkan contoh karya, modul, komik, dan buku animasi yang dibawa sebagai sumber belajar untuk referensi siswa dalam menggambar gerak animasi.



Gambar 22. Kegiatan Siswa dalam Membuat gambar karakter dengan memperhatikan contoh karakter dalam majalah.

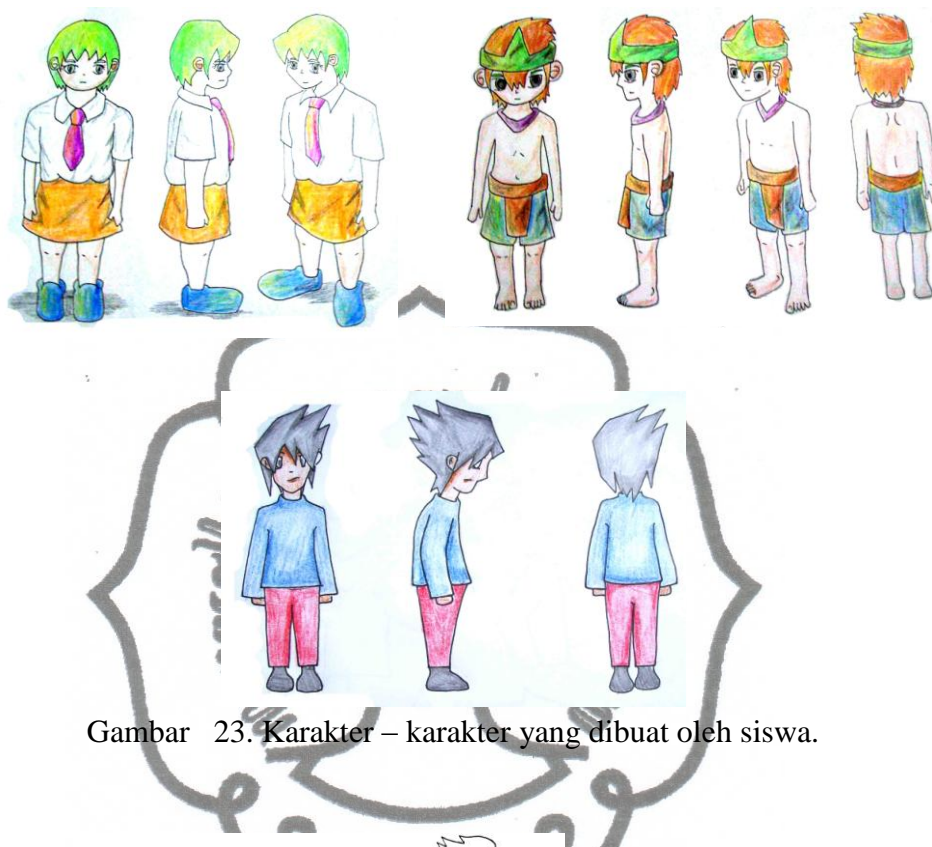
Pada pertemuan II siswa dalam kelas membawa contoh-contoh karya, hanya 3 siswa yang belum membawa contoh gambar dengan alasan lupa. Guru

membagikan hasil karya siswa pada minggu lalu untuk diperbaiki gambar gerak tersebut. Guru memberikan catatan dalam dokumen portofolio berupa komentar tentang gambar gerak yang dibuat oleh siswa. Catatan tersebut berupa masukan dan pujian mengenai karya yang telah dibuat oleh siswa, seperti masukan pada gambar yang dibuat oleh Rika. Pada karya Rika panjang antara kedua kaki belum seimbang, salah satu kaki lebih pendek dari kaki satunya. Guru menyarankan Rika untuk memperbaiki panjang gambar kakinya dengan menggambar kerangka pada kaki-kakinya dengan menggunakan pensil.

Guru mengarahkan siswa dalam melakukan perbaikan pada *key* dan *inbetween*-nya. Siswa berkonsentrasi melakukan perbaikan pada karyanya dengan membandingkan dengan karya sebelumnya. Guru memberikan bimbingan pada siswa dalam menggambar gerak animasi dengan berkeliling kelas dan melakukan pendekatan pada siswa yang kurang aktif sehingga siswa berani menanyakan kesulitan yang dialaminya dalam menggambar gerak oleh guru. Hal ini juga agar interaksi guru dan siswa meningkat sehingga meningkatkan aktivitas siswa dalam bertanya dan mengungkapkan pendapatnya. Setelah gambar *key* dan *inbeetwen* selesai dibuat siswa melanjutkan melakukan *clean-up* gambarnya dengan *tracing* pada kertas-kertas yang berbeda. Tidak ada kendala pada saat melakukan *tracing* dikarenakan lampu pada meja animasinya sudah diperbaiki, sehingga dapat digunakan untuk memindahkan tiap gerakan pada kertas yang berbeda.

Guru meminta siswa untuk mengumpulkan tugas menggambar gerak animasi. Kemudian guru membimbing siswa untuk menyusun dokumen portofolio. Dalam dokumen tersebut siswa dapat memasukan isi portofolio antara lain berupa hasil karya siswa dalam menggambar karakter dan gambar gerak karakter manusia, *tracing* gambar dan contoh-contoh yang dibawa oleh siswa pada pertemuan kedua. Berikut adalah hasil karya gambar karakter dan gambar gerak siswa bernama Indri.





Gambar 23. Karakter – karakter yang dibuat oleh siswa.



Gambar 24. Gerak dari karakter yang dipilih.

Setelah siswa menyusun dokumen portofolio, kemudian siswa mencatat dokumen yang telah dimasukkan dalam portofolio agar dapat diketahui perkembangannya pada pertemuan kedua. Catatan tersebut berupa hasil karya siswa dalam membuat karakter, gambar gerak karakter, *tracing* karakter, dan contoh-contoh gambar karakter dan gambar gerak. Salah satu catatan dokumen portofolio siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

*commit to user*



Tabel 13. Catatan dokumen portofolio Indri pada Siklus II

Tanggal	Dokumen
11-5-2010	Gambar karakter manusia. Gambar kerangka gerakan karakter. Gambar <i>key</i>
18-5-2010	Gambar gerak karakter Contoh – contoh gambar gerak. Contoh – contoh gambar karakter. <i>Tracing</i> gambar

Guru membantu siswa dalam menyusun dan menyeleksi hasil pekerjaan siswa dalam dokumen portofolio. Dari hasil menggambar terdapat peningkatan hasil karya dari siklus I ke siklus II. Siswa telah melakukan perbaikan pada hasil karyanya, seperti perbaikan pada gerakan tangan dan kaki, perbaikan pada ketepatan *inbetween*, perbaikan pada bentuk karakter anggota tubuh dan perbaikan pada keselarasan gambar *key* dan *inbetween*.



Gambar 25. Siswa dalam Menyeleksi Dokumen yang Dimasukkan dalam Portofolio.

Siswa juga mengalami peningkatan dalam menyelesaikan tugas menggambar gerak. Terbukti keseluruhan siswa sudah mengumpulkan gambar gerak, walaupun masih ditemukan siswa yang merasa belum sempurna dalam membuat gambar

gerak. Hanya satu siswa yang belum mengumpulkan gambar gerak dikarenakan pada pertemuan kedua siklus II siswa tersebut tidak masuk, sehingga guru menginformasikan pada siswa yang lain untuk menyampaikan pada siswa yang tidak masuk untuk mengumpulkan hasil karyanya maksimal Rabu hari berikutnya, agar tetap memiliki nilai.

Setelah waktu tinggal 30 menit guru mengajak siswa melakukan evaluasi atau penilaian bersama pada hasil karya yang telah dibuat sesuai dengan indikator hasil belajar siswa dengan mengambil beberapa contoh karya untuk dilakukan evaluasi bersama. Evaluasi tersebut dilakukan untuk meningkatkan interaksi dan kerjasama antara guru dan siswa. Evaluasi karya dilakukan dengan mempertimbangkan pada indikator hasil belajar yang terdapat dalam dokumen portofolio. Meliputi kemampuan siswa dalam membuat karakter, kemampuan dalam membuat standar properti dalam karakter, gerakan antara posisi tangan dan kaki karakter, pembuatan gerakan *key* dan *inbetween* lebih dari 7 gerakan, kesatuan gerakan antara satu dengan yang lain tidak terpotong, kemampuan siswa dalam membuat karakter sendiri, kebersihan dan kerapian karya. Evaluasi bersama dilakukan untuk memudahkan siswa dalam menemukan permasalahan yang ada pada karyanya. Evaluasi karya juga dapat mempermudah siswa dan guru dalam melihat perkembangan masing – masing siswa.

Portofolio siswa juga memuat penilaian individu masing–masing siswa selama mengikuti pembelajaran. Penilaian tersebut mencatat aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator hasil belajar. Meliputi hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif memuat pengetahuan, pemahaman, seleksi, dan evaluasi. Pada aspek afektif meliputi sikap, minat, kemandirian, moral, dan koleksi karya. Pada aspek psikomotorik memuat kemampuan siswa dalam membuat karakter, menggerakkan karakter, originalitas, kerapian dan kebersihan karya. Siswa dan guru dapat melihat ketercapaian hasil belajar siswa sesuai indikator hasil belajar melalui dokumen portofolio.

Tabel 14. Penilaian Individu Indri pada Siklus II

Indikator Hasil Belajar Siswa			Pertemuan	
			III	IV
Kognitif	Pengetahuan	Mampu menjelaskan pengertian menggambar gerak animasi	√	√
		Mampu menjelaskan prinsip – prinsip animasi.	√	√
		Mampu menjelaskan langkah – langkah menggambar animasi	√	√
		Mampu menjelaskan pengertian gambar kunci ( <i>key</i> ).	√	√
		Mampu menjelaskan pengertian gambar antara ( <i>inbetween</i> )	√	√
	Pemahaman	Jika gerakan yang dibuat sesuai dengan cerita yang diharapkan.	√	√
		Jika mampu membedakan <i>key</i> dan <i>inbetween</i>	√	√
	Seleksi	Mampu memilih contoh - contoh gambar dalam dokumen portofolio.	√	√
		Mampu memilih karya yang telah dibuat dalam dokumen portofolio.	-	√
	Evaluasi	Mampu memberikan penilaian pada hasil karya sendiri	√	√
		Mampu memberikan penilaian pada karya siswa	-	√
Afektif	Sikap	Memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran menggambar gerak animasi 2 dimensi.	√	√
		Interaksi siswa dengan guru gambar gerak animasi. Siswa mengajukan pertanyaan dan minta arahan guru	√	√
		Tetap didalam kelas saat pembelajaran berlangsung atau tidak keluar kelas saat pembelajaran berlangsung	√	√
		Mengumpulkan tugas tepat waktu	√	√
		Tidak ngobrol dikelas	√	√
		Tidak ngobrol dikelas	√	√
	Minat	Memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk	-	-
		Kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak	√	√
		Membuat catatan atau ringkasan pelajaran gambar gerak animasi	√	√
		Memiliki modul atau buku panduan dan contoh – contoh gambar animasi	√	√
		Kesanggupan mengerjakan tugas	√	√
		Tidak mengantuk	√	-
		Tidak melamun	√	√
		Tidak melamun	√	√
	Kemandirian	Dalam mengerjakan tugas tidak meminta bantuan teman	√	√
		Dalam mengerjakan tugas tidak meminta bantuan guru	-	-
	Moral	Kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi	√	√
		Kepedulian terhadap teman	√	√
	Koleksi karya	Mampu mengumpulkan contoh - contoh gambar yang dikumpulkan dalam dokumen portofolio.	√	√
		Mampu mengumpulkan karya. Selain karya yang dinilai	√	√
Psikomotor	Pembuatan karakter	Mampu membuat karakter yang diinginkan tanpa melihat contoh.	-	-
		Mampu membuat karakter tanpa bantuan dari siswa yang lain	√	√
		Membuat standar properti dalam karakter.	√	√
	Gerakan karakter	Jika gerakan antara posisi tangan dan kaki benar.	√	√
		Mampu membuat gerakan <i>key</i> dan <i>inbetween</i> lebih dari 7 gerakan.	√	√
		Jika antar gerakan antara satu dengan yang lain memiliki kesatuan.	√	√
	Originalitas	Jika siswa dalam berkarya tidak menyontek dari buku.	-	-
		Jika siswa dalam berkarya memodifikasi dari buku.	√	√
		Jika siswa dalam berkarya mampu menciptakan karakter sendiri.	-	-
	Kerapian kebersihan	Jika karya gambar gerak yang dikumpulkan bersih.	-	√
		Jika karya gambar gerak yang dikumpulkan rapi.	√	√

Guru memberikan catatan pada portofolio siswa sesuai dengan penilaian individu. Penilaian tersebut dilakukan agar siswa mampu mengoreksi diri dan melakukan perbaikan sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan dari indikator hasil belajar. Dari evaluasi pada siklus II ini terjadi peningkatan pada hasil belajar. Hal ini disebabkan siswa melakukan perbaikan dalam hal sikap dan perilaku pada saat pembelajaran setelah dilakukan evaluasi pada siklus I. Peningkatan tersebut terutama pada aspek afektif yang mencakup perilaku siswa dalam proses pembelajaran antara lain dalam aktivitas siswa dalam memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran, interaksi siswa dengan guru dalam mengajukan pertanyaan dan minta arahan, tetap di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, ketepatan siswa dalam mengumpulkan tugas, tidak ngobrol dan melamun di kelas, memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk, kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak, membuat catatan atau ringkasan pelajaran, kesanggupan mengerjakan tugas, tidak mengantuk dan melamun di kelas, kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi, kepedulian terhadap teman, mampu mengumpulkan contoh - contoh gambar yang dikumpulkan dalam dokumen portofolio. Guru juga memberikan evaluasi sesuai dengan hasil penilaian individu sehingga siswa mampu memperbaiki aktivitas siswa dalam pembelajaran sesuai evaluasi yang diberikan. Salah satu catatan siswa yang diberikan guru pada siklus II antara lain:

Tabel 15. Catatan Guru dalam Portofolio Indri pada Siklus II

Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II		
Tgl	Pertemuan	Catatan
11-5-2010	I	Mampu menggambar karakter-karakter baru. Mampu menerapkan standar properti Mampu menggambar <i>key</i> Gerakan antara <i>key</i> dan <i>inbetween</i> tidak terpotong. Perlu diperhatikan dalam membuat garis pada gambar, masih kaku dan patah – patah. Akan menyulitkan dalam pewarnaan.
18-5-2010	II	Mampu menyelesaikan gambar gerak tepat waktu. Mampu melakukan perbaikan pada bentuk tangan dan kaki. Gambar <i>key</i> dan <i>inbetween</i> semakin halus. Cobalah menggambar gerak dengan karakter – karakter baru dan gerakan lain seperti melompat.

Guru memberikan tes tertulis untuk menguji tingkat pengetahuan siswa mengenai teori menggambar gerak animasi 2 dimensi. Tes mengenai pengertian menggambar gerak, langkah-langkah dalam menggambar gerak, pengertian *key*, pengertian *inbetween* dan prinsip animasi. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan tersebut dikarenakan siswa mencatat penjelasan materi yang diberikan guru.

Guru memberikan tugas di rumah pada siswa untuk mengumpulkan sebanyak mungkin contoh-contoh karya yang dapat mendorong siswa untuk berlatih membuat karya di rumah dan sebagai referensi dalam membuat bentuk karakter yang akan dibuat. Referensi dalam dokumen portofolio sehingga dapat membantu siswa dalam pemahaman pada gerakan-gerakan lain yang dapat diciptakan dalam menggambar gerak.

Seluruh tugas siswa terkumpul dan siswa diberikan tugas di rumah. Selanjutnya guru meminta siswa untuk merapikan meja dan kursi, dan membersihkan dari sisa-sisa kertas. Guru kemudian mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

Pada pertemuan II jumlah siswa yang mampu menyelesaikan tugasnya mencapai 93% siswa. Hal ini menunjukkan peningkatan dibanding dengan jumlah siswa yang mampu menyelesaikan tugasnya pada siklus I. Hasil karya siswa yang telah terkumpul antara lain:



Gambar 26. Gambar Gerak Manusia Melompat pada Siklus II

Karya : Edy Ponco Satriyo

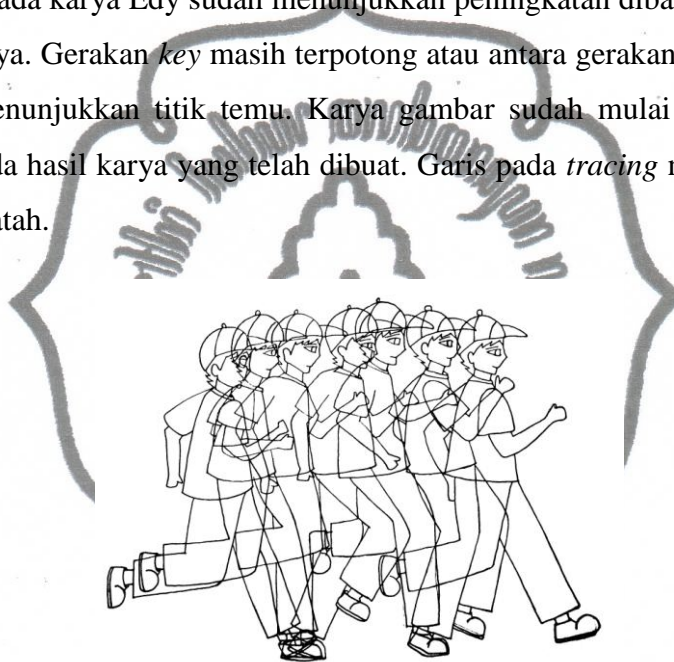
Media : Kertas A4, *drawing pen*

Nilai : 6,9

*commit to user*



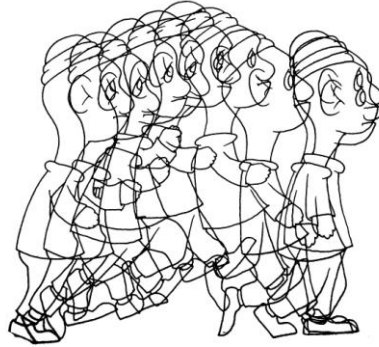
Pembuatan karakter oleh Edy masih belum sempurna masih sama pada karya sebelumnya. Edy sudah mulai menetapkan standar karakter seperti bentuk baju, tangan, kaki dan kepala meskipun bentuk baju, sepatu dan celana belum jelas bentuknya. Gerakan posisi tangan dan kaki yang tidak selaras, tetapi sudah menambahkan gerakan *inbetween* pada gambar gerakanya sehingga kerumitan gerakan pada karya Edy sudah menunjukkan peningkatan dibanding dengan karya sebelumnya. Gerakan *key* masih terpotong atau antara gerakan *key* awal dan akhir belum menunjukkan titik temu. Karya gambar sudah mulai rapi tanpa coretan pensil pada hasil karya yang telah dibuat. Garis pada *tracing* nya tidak luwes dan patah – patah.



Gambar 27. Gambar Gerak Manusia Berjalan pada Siklus II

Karya : Vani Nur Rochadi  
Media : Kertas A4, *drawing pen*  
Nilai : 8,2

Vany telah mampu membuat karakter sendiri, karakter yang telah dibuat sudah menunjukkan ketepatan gerakan, gerakan antar tangan dan kaki sudah menunjukkan keselarasan bentuk. Vany telah mampu membuat *inbetween* lebih dari 7 gambar dan antar *key* awal dan akhir tidak terpotong dan menunjukkan titik temu. Karya gambar gerak sudah rapi dan bersih, tetapi garis yang pada *tracing* nya tidak tegas.



Gambar 28. Gambar Gerak Manusia Berjalan pada Siklus II

Karya : Rizky Nugraha P

Media : Kertas A4, *drawing pen*

Nilai : 9

Pembuatan karya oleh Rizky sudah mampu menciptakan karya tanpa melihat contoh dan berbeda dengan karya sebelumnya. Karakter yang dibuat menunjukkan ketepatan gerakan. Posisi tangan dan kaki selaras dan tidak terpotong antara *inbetween* satu dengan yang lain. Pembuatan garis pada karakter sudah tegas dan tidak ditemukan coretan gambar yang tidak perlu.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II diperoleh data 94% siswa mampu menjelaskan pengertian menggambar gerak animasi, prinsip – prinsip animasi, langkah – langkah menggambar animasi, pengertian *key* dan *inbetween*. Siswa mampu membedakan *key* dan *inbetween* sebanyak 61% siswa. Sebanyak 52 % siswa mampu memilih contoh – contoh gambar yang dimasukkan dalam dokumen portofolio. Siswa mampu melakukan evaluasi dan pada karyanya sebanyak 14% dan yang mampu menyusun perbaikan pada karyanya sebanyak 37%. Sebanyak 76% siswa menunjukkan sikap memperhatikan dan tidak mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa yang memiliki modul dan membuat catatan pelajaran sebanyak 79% siswa. Kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas sebanyak 8%. Kejujuran dalam mengerjakan tugas dan kepedulian terhadap teman sebanyak 91% siswa. Kemampuan dalam membuat karakter sebanyak 58% siswa. Sebanyak 50% siswa sudah menentukan posisi gerakan dan mampu

*commit to user*

membedakan *key* dan *inbetween*. Siswa yang mampu membuat gerakan *key* dan *inbetween* lebih dari 7 gerakan sebanyak 29 %. Kesatuan gerakan pada gambar gerak sebesar 41% siswa. Hasil akhir karya gambar gerak yang rapi dan bersih dari coretan pensil sebanyak 58 % siswa. Untuk lebih jelasnya hasil nilai siswa dapat dilihat pada lampiran. Data tersebut dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Data Hasil Pelaksanaan Siklus II

No	Nama	Kognitif					Afektif						Psikomotor				
		a	b	c	d	Nilai	e	f	g	h	i	Nilai	k	l	m	n	Nilai
1	Aditya Eko P	9	9	7	6	7,2	8	7	7	6	9	7,4	8	7	7	6	7,0
2	Alfin Asad N	9	9	7	6	7,0	7	8	7	6	9	7,4	8	7	7	7	7,2
3	Alifatun H	8	7	7	6	6,8	9	8	7	6	9	7,8	6	6	7	9	7,4
4	Andi Taufan N	9	9	9	7	8,6	8	8	9	7	9	8,2	9	8	9	9	8,8
5	Andryan C	9	9	9	9	8,6	9	8	9	7	9	8,4	8	9	7	9	8,4
6	Ariyanti Dwi S	9	7	8	7	8,0	8	9	9	7	9	8,4	8	8	6	9	8,0
7	Bagaskara K Y	9	9	8	7	8,0	8	8	9	7	9	8,4	8	8	7	9	8,2
8	Chandra L	9	9	9	9	9,0	8	9	9	9	9	8,8	9	9	7	9	8,6
9	Danang Tri S	8	7	8	6	7,0	9	7	7	6	9	7,6	6	7	7	6	7,0
10	Dian S	8	7	7	6	6,8	8	7	9	6	7	7,4	6	7	6	9	7,0
11	Edy Ponco S	9	9	7	7	7,8	9	8	7	6	9	7,8	6	8	6	6	6,8
12	Emirudin H	6	6	7	6	6,7	7	7	6	7	7	6,0	6	7	6	6	6,4
13	Erwin `A N P	6	6	7	6	6,6	8	7	9	6	6	7,2	6	7	6	7	6,6
14	Fachri Noor F	8	6	7	6	6,4	7	7	6	7	9	6,6	8	7	6	7	6,8
15	Falin F K	9	7	7	7	7,5	8	8	7	7	9	7,6	8	7	6	9	7,8
16	Freudi A	9	7	7	6	7,0	7	8	7	7	9	7,4	6	7	6	7	6,6
17	Heni S	9	7	9	7	8,2	7	9	7	7	9	7,8	7	7	6	9	7,6
18	Imam M	9	9	7	7	7,8	9	8	9	7	9	8,2	8	8	9	9	8,6
19	Indriana K N	9	9	9	9	9,0	9	8	9	7	9	8,4	9	9	8	7	8,6
20	Iwan Budi P	9	9	8	7	8,0	8	8	9	7	9	8,2	8	9	9	9	8,4
21	Muh Fauzi A	9	9	9	7	8,2	8	8	9	7	9	8,2	8	9	9	9	8,6
22	Odnial Eka S	9	7	8	7	7,6	8	8	7	6	9	7,6	6	7	6	9	7,0
23	Olga Olivia P	8	9	8	7	7,2	7	9	7	6	9	7,6	7	7	6	9	7,6
24	Pandu P	9	9	9	7	8,2	8	8	9	7	9	8,2	9	9	9	7	8,2
25	Rika Dwi S	9	9	9	7	7,8	8	9	7	6	9	7,8	8	7	6	9	7,8
26	Rijal B	9	7	7	6	6,8	7	7	7	7	9	7,0	6	7	6	9	6,8
27	Rizky N P	9	9	9	9	9,0	8	8	9	9	9	8,6	9	9	9	9	9,0
28	Sugeng P	9	9	7	7	8,2	8	8	9	9	9	8,6	8	9	9	6	8,2
29	Suranto	9	7	9	6	7,6	7	8	7	6	9	7,4	6	7	7	9	7,2
30	Tika Kurnia S	9	9	7	6	7,0	8	8	7	6	9	7,6	6	7	6	9	6,8
31	Vany Nur R	9	9	9	9	9,0	8	9	7	7	9	8,4	9	8	9	7	8,4
32	Wahyu S	9	9	7	7	7,5	8	9	7	7	9	8,4	9	8	9	7	8,4
33	Yoshep W C U	9	9	7	6	7,2	8	8	9	6	9	8,0	8	7	6	9	7,4
34	Endra Buana S	9	9	9	6	8,0	8	8	9	7	9	8,2	7	9	7	7	7,8
Prosentase (%)		94	61	52	14	64	76	79	47	8	91	73	58	47	38	58	50

**Keterangan :**

a : Pengetahuan	h : Moral
b : Pemahaman	i : Koleksi karya
c : Seleksi	j : Pembuatan karakter
d : Evaluasi	k : Gerakan Karakter
e : Sikap	l : Originalitas
f : Minat	m : Kerapian dan kebersihan
g : Kemandirian	

**c. Pengamatan (*Observing*)**

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pada mata pelajaran Animasi 2 dimensi. Pada pengamatan siklus II ini diperoleh hasil di antaranya sebagai berikut.

- 1) Kemampuan siswa dalam membuat karakter dan membuat gambar gerak sudah mengalami peningkatan. Gerakan pada karakter sudah menunjukkan peningkatan pada siklus II yaitu sebesar 47% siswa mengalami peningkatan pada ketepatan gerakan, kerumitan gerakan dan keselarasan gambar. Siswa yang mampu membuat *inbetween* pada gambar gerak lebih dari 7 gerakan 26 siswa. Namun peningkatan belum memenuhi indikator hasil belajar yaitu 75 %, sehingga diperlukan perbaikan pada hasil karya dan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kekurangan yang terdapat dalam karya dan dilakukan perbaikan. Siswa perlu mengumpulkan lebih banyak contoh gambar sebagai referensi.
- 2) Kerjasama siswa dalam kelompok mengevaluasi hasil karya antar teman secara bergiliran mampu meningkatkan interaksi siswa, siswa lebih memahami permasalahan dalam karyanya dari evaluasi yang diberikan oleh temannya. Akan tetapi hal ini menyita waktu karena seluruh siswa harus memberikan evaluasi pada tiap karya. Dan hanya beberapa siswa saja yang aktif memberikan evaluasi pada karya, siswa yang lain hanya mengobrol dan bercanda.

- 3) Siswa sudah mulai menggunakan sumber belajar, berupa contoh gambar maupun referensi seperti buku. Pada pertemuan kedua siklus II terdapat 31 siswa membawa contoh – contoh gambar yang ditugaskan oleh guru, hal ini menunjukkan bahwa 91% siswa telah membawa contoh–contoh gambar. Ada 3 siswa yang lupa, tetapi mereka berusaha untuk mencari dan mengfotokopi contoh–contoh gambar.
- 4) Siswa sudah cukup berani dalam mengemukakan pendapat, bertanya dan meminta arahan guru dalam menggambar gerak. Hal ini dikarenakan guru mulai aktif dalam melakukan pendekatan pada siswa yang pasif dan siswa mulai berani dalam memberikan komentar pada hasil karyanya untuk menanggapi koreksi dari komentar yang diberikan oleh guru. Masih ditemukan siswa yang terlihat tegang dan tidak berani bertanya dan meminta arahan kepada guru, sehingga guru melakukan pendekatan pada siswa yang tidak aktif
- 5) Guru memberikan bimbingan menggambar gerak kepada siswa sudah merata dengan melakukan pendekatan pada siswa yang kurang aktif dalam bertanya, sehingga interaksi guru dengan siswa semakin baik.
- 6) Guru memanfaatkan waktu sangat baik sehingga siswa mampu menyelesaikan hasil karyanya yaitu 82% siswa telah menyelesaikan hasil karyanya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Siswa mulai disiplin dalam masuk kelas dan kecenderungan aktivitas siswa seperti mengobrol, mengantuk dan melamun di kelas sudah tidak ditemukan. Minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat yaitu 79% siswa menunjukkan kesiapannya dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan memasuki kelas sesuai dengan tanda masuk. Siswa sebelum pembelajaran mengkondisikan kelas rapi yaitu dengan menata meja, kursi dan membersihkan sampah di laci dan lantai.
- 7) Pembagian siswa dalam kelompok memungkinkan siswa bertukar pendapat dan pikiran, sehingga antar siswa dapat mencari penyelesaian dari kesulitan dalam menggambar dan interaksi siswa semakin baik. Siswa dapat melakukan evaluasi pada karya antar siswa dalam kelompok untuk mempermudah dalam



melakukan perbaikan pada karyanya sesuai dengan indikator hasil belajar siswa.

#### **d. Refleksi (*Reflecting*)**

Pada pelaksanaan siklus II sudah mengalami peningkatan aktivitas dan hasil karya dibandingkan dengan siklus I, maka langkah selanjutnya peneliti mengadakan refleksi di antaranya sebagai berikut.

- 1) Kemampuan siswa dalam membuat karakter dan membuat gambar gerak sudah mengalami peningkatan. Namun, belum memenuhi indikator hasil belajar, sehingga diperlukan perbaikan pada hasil karya dan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kekurangan yang terdapat dalam karya dan dilakukan perbaikan. Siswa perlu mengumpulkan lebih banyak contoh gambar sebagai referensi.
- 2) Pelaksanaan Siklus II dalam pemanfaatan waktu ada peningkatan dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I. Akan tetapi masih ditemukan anak yang belum mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik, sehingga perlu penekanan dan koordinasi waktu pada siklus selanjutnya.
- 3) Kerjasama siswa dalam kelompok memberikan evaluasi karya antar siswa dalam kelompok sudah baik tetapi hanya beberapa siswa dalam kelompok yang aktif memberikan evaluasi. Sehingga perlu dibuat berpasangan agar semua siswa dapat memberikan evaluasi pada karya siswa lain. Masing – masing siswa melakukan evaluasi dengan mempertimbangkan dan membandingkan hasil karya antar teman secara mendalam untuk dilakukan perbaikan dengan mempertimbangkan indikator hasil belajar.
- 4) Guru memberikan bimbingan secara individual pada siswa yang belum memahami tugasnya. Siswa yang aktifitasnya kurang diberikan lebih banyak bimbingan hingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat meningkat.

### **Siklus III**

#### **a. Perencanaan (*Planning*)**

Siklus III merupakan siklus pemantapan untuk membuktikan peningkatan yang terjadi pada siklus II yang pada dasarnya sudah menunjukkan peningkatan pada hasil belajar. Tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 2 kali tatap muka, masing – masing tatap muka diberikan waktu 5 x 45 menit. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis portofolio yang menekankan: 1) Adanya kerjasama yang terpadu antara siswa dengan siswa yang lain atau antara siswa dengan guru; 2) Siswa dapat memperbaiki dan menyempurnakan hasil karya mereka setelah dilakukan evaluasi; 3) Siswa berkonsentrasi pada karya individual, yaitu siswa melakukan perbaikan dengan membandingkan karya siswa sebelumnya yang terdapat dalam dokumen portofolio tidak dengan membandingkan dengan hasil karya siswa lain; 4) Siswa memahami dan menggunakan kompetensi dasar dan indikator untuk menilai hasil karya mereka. Perencanaan pelaksanaan tindakan pada siklus III dilakukan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan refleksi pada siklus II yaitu:

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar gerak guru dan siswa mengevaluasi hasil karyanya. Siswa dapat melihat penilaian dan catatan yang diberikan oleh guru dalam dokumen portofolio, kemudian siswa melakukan perbaikan pada hasil karya yang telah dibuat dari evaluasi yang diberikan oleh guru, perbaikan hasil karya siswa dengan melakukan perbaikan dengan membandingkan hasil karya yang dibuat siswa sebelumnya dalam dokumen portofolio.
- 2) Guru memberikan bimbingan secara individual pada siswa yang belum memahami tugasnya. Siswa yang aktifitasnya kurang diberikan lebih banyak bimbingan hingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat meningkat.

- 3) Kerjasama siswa akan dibuat berpasangan agar semua siswa dapat memberikan evaluasi pada karya siswa lain. Masing – masing siswa melakukan evaluasi dengan mempertimbangkan dan membandingkan hasil karya antar teman secara mendalam untuk dilakukan perbaikan dengan mempertimbangkan indikator hasil belajar.
- 4) Guru akan menekankan pada siswa untuk memanfaatkan waktu secara optimal. Pemanfaatan waktu lebih optimal sehingga siswa dapat menyelesaikan hasil karya sesuai dengan waktu yang ditentukan. Siswa diberikan pengertian bahwa hasil karya harus diselesaikan. Guru akan memberikan catatan untuk mengumpulkan tugas tepat waktu pada portofolio siswa.
- 5) Guru dan peneliti menetapkan dokumen yang dapat dimasukkan siswa dalam portofolio. Dokumen tersebut meliputi data pribadi siswa, hasil karya siswa dalam menggambar gerak, contoh – contoh gambar karakter dan gambar gerak siswa, penilaian individu, dan catatan evaluasi yang diberikan oleh guru.
- 6) Guru dan peneliti menyiapkan penilaian individu siswa sesuai dengan indikator hasil belajar. Penilaian individu dimasukkan dalam dokumen portofolio untuk memudahkan guru dan siswa dalam melihat perkembangan masing – masing siswa melalui dokumen portofolio dan melakukan perbaikan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Penilaian hasil belajar tersebut sesuai dengan indikator yang meliputi tiga aspek yakni aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek afektif yang mencakup aktivitas dalam memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran menggambar gerak animasi 2 dimensi, interaksi siswa dengan guru gambar gerak animasi, siswa mengajukan pertanyaan dan minta arahan guru, tetap didalam kelas saat pembelajaran berlangsung, mengumpulkan tugas tepat waktu, tidak ngobrol dikelas, memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk, kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak, membuat catatan atau ringkasan pelajaran gambar gerak animasi, memiliki modul atau buku panduan dan contoh – contoh gambar animasi kesanggupan mengerjakan tugas, tidak mengantuk dan melamun,

kemandirian dan kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi, kepedulian terhadap teman, mampu mengumpulkan contoh - contoh gambar yang dikumpulkan dalam dokumen portofolio, mampu mengumpulkan karya selain karya yang dinilai. Aspek kognitif meliputi kemampuan siswa dalam menjelaskan pengertian menggambar gerak animasi, menjelaskan prinsip – prinsip animasi, menjelaskan langkah–langkah atau proses dalam menggambar animasi 2 dimensi, menjelaskan pengertian gambar kunci (*key*), menjelaskan pengertian gambar antara (*inbeetwen*), gambar gerak yang dibuat sesuai dengan cerita yang diharapkan, membedakan *key* dan *inbetween*, memilih contoh-contoh gambar yang dimasukkan dalam dokumen portofolio, memilih karya yang telah dibuat untuk dimasukkan dalam dokumen portofolio, memberikan penilaian pada hasil karya sendiri dan memberikan solusi, memberikan penilaian pada karya siswa yang lain dan memberikan solusi. Dan aspek psikomotorik meliputi kemampuan siswa mampu membuat karakter sesuai dengan cerita yang diinginkan tanpa melihat contoh, membuat karakter sesuai dengan cerita tanpa bantuan dari siswa yang lain, membuat standar properti dalam karakter, membuat gerakan karakter, siswa dalam berkarya tidak menyontek dari buku, siswa dalam berkarya memodifikasi dari buku, siswa dalam berkarya mampu menciptakan karakter sendiri, karya gambar gerak yang dikumpulkan bersih, karya gambar gerak yang dikumpulkan rapi.

**b. Tindakan (*Acting*)**

Kegiatan pada siklus III dilaksanakan sama seperti pada siklus sebelumnya yaitu dalam dua kali pertemuan.

**1) Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama**

Hari / Tanggal : 25 Mei 2010

Waktu : (10.00 – 14.15 WIB)

Tempat : Ruang Kelas Laboratorium Animasi Manual

Pada saat guru masuk ke kelas siswa sudah berada didalam kelas. Kemudian guru membuka pembelajaran dengan terlebih dahulu melakukan presensi pada siswa, dalam pertemuan kedua ini ada 2 siswa yang tidak masuk tanpa keterangan. Guru mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif, yaitu dengan mengatur kursi yang tidak pada tempatnya, dikarenakan tergeser oleh siswa pada saat istirahat agar kembali pada tempatnya dan rapi. Guru meminta siswa untuk membersihkan sampah plastik sisa bungkus makanan dan kertas yang berada di dalam laci. Guru mengkondisikan kelas bersih dari sampah dan rapi bertujuan agar ruangan nyaman sebagai tempat proses belajar mengajar.

Pada awal kegiatan guru membahas materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Materi tentang pengertian menggambar gerak animasi, langkah-langkah dalam menggambar animasi, pengertian *pose / key* (gerakan kunci atau gerakan ekstrim pada gambar gerak animasi), pengertian *inbetween* (gerakan antara *key* dalam gambar gerak animasi), dan menjelaskan tentang prinsip – prinsip animasi. Guru menekankan pada siswa tentang bagaimana proses dalam menggambar gerak, yang meliputi proses pemilihan karakter yang akan digambar siswa harus membuat standar karakter terlebih dahulu yakni menentukan *property* karakter pakaian dan aksesoris yang dipakai oleh karakter) kemudian membuat karakter dari berbagai sudut (depan, belakang, dan samping), menentukan *key* gerakan dan membuat *inbetween*-nya yakni siswa merencanakan gerakan yang

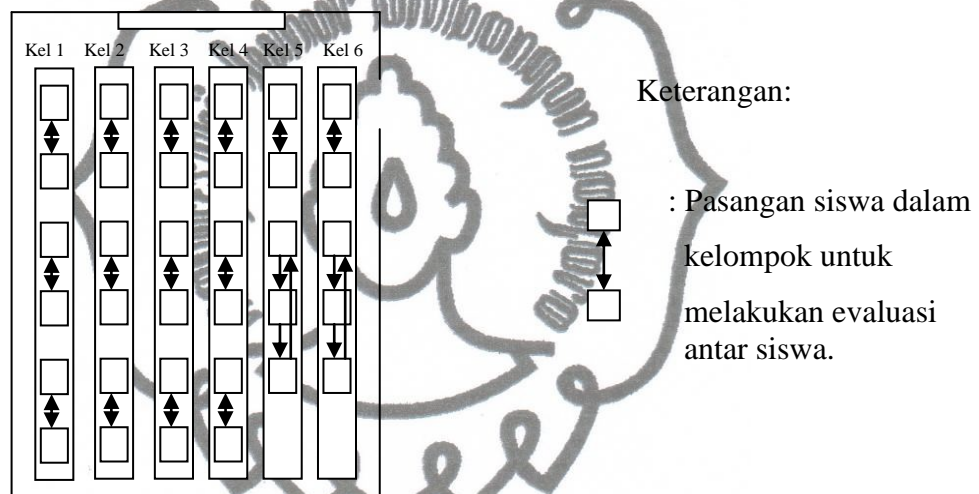


akan dilakukan oleh karakter (berjalan, berlari, atau melompat) kemudian menentukan gambar *key* (kunci gerakan) diawal dan akhir gerakan selanjutnya menentukan banyaknya *inbetween* yang akan dibuat diantara kedua *key*, siswa harus menentukan jarak dari setiap gambar gerak yang akan dibuat *inbetween* (gambar antara).

Guru melakukan evaluasi bersama pada pertemuan tersebut, yaitu dengan mengambil salah satu karya untuk dilakukan evaluasi bersama. Karya siswa yang diambil adalah karya dari Vany, guru memberikan evaluasi pada karya tersebut, bahwa pemilihan karakter yang dilakukan vany sudah mampu memilih karakter yang baru dengan properti karakter yang lebih detail, posisi anggota tubuh seperti tangan dan kaki sudah tepat, perlu ditingkatkan dalam kehalusan karya yaitu dengan membuat *inbeetwen* lebih banyak kegiatan evaluasi ini berlangsung selama 15 menit. Guru memberitahukan bahwa pembelajaran sebelumnya siswa telah mengalami peningkatan pada hasil menggambar, dan aktifitas siswa dikelas telah mengalami peningkatan. Guru juga menyampaikan bahwa siswa telah memiliki contoh-contoh gambar serta memiliki modul dan buku – buku animasi siswa dapat mempergunakan contoh – contoh gambar sebagai referensi dalam membuat gambar karakter maupun gambar gerak.

Guru membagi siswa dalam kelas menjadi 6 kelompok, agar terjadi kerjasama antar siswa dalam melakukan evaluasi pada hasil karya. Pembagian kelompok berdasarkan urutan tempat duduk satu baris kebelakang. Tiap kelompok terdiri dari 6 siswa, ada 2 kelompok yang hanya terdiri dari 5 siswa, siswa yang duduk paling depan ditunjuk sebagai ketua kelompok. Ketua kelompok terdiri dari Indri, Vany, Rika, Ariyanti, Edi Ponco dan Bagaskara. Kelompok I terdiri dari Indri sebagai ketua kelompok, Alifatun, Adriyan, Chandra, Erwin, dan Fauzy. Kelompok II terdiri dari Vany sebagai ketua kelompok, Heni, Odniel, Yoseph, dan Alfin. Kelompok III terdiri dari Rika sebagai ketua kelompok, Falin, Dian, Danang, dan Imam. Kelompok IV terdiri dari Ariyanti sebagai ketua kelompok, Andi Taufan, Pandu, Rizky dan Tika. Kelompok V terdiri dari Edy

ponco sebagai ketua kelompok, Sugeng, Frendi, Iwan, Olga, dan Rizal. Kelompok VI terdiri dari Bagaskara sebagai ketua kelompok, Aditya, Fachri, Suranto, Wahyu dan Endra. Siswa dalam kelompok tersebut memilih pasangan satu kelompok untuk saling memberikan evaluasi pada karyanya. Pemilihan pasangan berdasarkan urutan tempat duduk. Pada kelompok 5 dan 6 karena dalam kelompoknya terdiri dari 5 siswa maka 3 siswa yang dibelakang melakukan evaluasi bergantian.



Gambar 29. Denah Kelompok Berpasangan

Tiap Siswa diberikan tugas masing masing untuk memberikan evaluasi sesuai dengan indikator hasil belajar pada karya antar siswa dalam satu kelompok. Evaluasi karya dilakukan mengacu pada indikator yang terdapat dalam penilaian individu pada portofolio. Meliputi kemampuan siswa dalam membuat karakter, kemampuan dalam membuat standar properti dalam karakter, gerakan antara posisi tangan dan kaki karakter, pembuatan gerakan *key* dan *inbetween* lebih dari 7 gerakan, kesatuan gerakan antara satu dengan yang lain tidak terpotong, kemampuan siswa dalam membuat karakter sendiri, kebersihan dan kerapian karya. Arianti memberikan komentar pada karya Tika, bahwa Tika belum menetapkan standar properti seperti bentuk baju dari karakter belum baik, sehingga perlu

menetapkan standar properti seperti baju yang baik sebelum memilih karakter. Ariyanti juga mengomentari gambar gerak Tika yang bentuk gerakannya tidak seimbang sehingga perlu dibuat kerangka sebelum membuat gambar gerak agar posisi tiap karakter dapat seimbang. Hasil diskusi tersebut ditulis sebagai evaluasi.



Gambar 30. Siswa dalam Memberikan Masukan pada Karya Siswa yang lain untuk Dilakukan Perbaikan.

Hal ini bertujuan agar terjalin koordinasi antar siswa, dan terjadi pertukaran pikiran dan pendapat antara siswa satu dengan yang lain sehingga mempermudah siswa untuk mengidentifikasi kesulitan dalam menggambar gerak animasi kegiatan ini berlangsung selama 60 menit. Evaluasi bersama dilakukan untuk memudahkan siswa dalam menemukan permasalahan yang ada pada karyanya.



Gambar 31. Kegiatan Siswa dalam Melakukan Perbaikan pada Karyanya dalam Dokumen Portofolio

Hasil diskusi tersebut sebagai masukan dalam melakukan perbaikan pada hasil karya. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat gambar gerak. Bagi siswa yang telah mampu menggambar gerak dengan baik pada pertemuan sebelumnya dapat membuat gambar gerak dengan gerakan baru seperti melompat dengan tetap mempertimbangkan hasil evaluasi pada karya sebelumnya. Guru tetap menekankan pada siswa untuk menggambar gerak sesuai dengan urutan proses menggambar agar mempermudah dalam menggambar gerak yaitu : Pertama-tama siswa harus membuat gambar karakter berupa karakter tampak depan, samping dan belakang kemudian siswa membuat gambar *key*, siswa membuat gambar *key* awal dan *key* akhir, gambar *key* dibuat terlebih dahulu agar gerakan karakter terencana dan memudahkan dalam membuat *inbetween* dari *key* tersebut. Setelah siswa membuat gambar *key* kemudian siswa menentukan banyaknya gambar *inbetween* yang akan dibuat, guru menentukan gambar *inbetween* yang akan dibuat siswa minimal adalah 7 gerakan agar gerakan animasi yang dihasilkan halus.

Guru menghimbau agar masing-masing siswa dalam kelompok dapat membantu temannya dalam rencana perbaikan hasil karyanya, bukan dalam pembuatan karya. Perbaikan yang dilakukan siswa menggambar gerak dengan memperhatikan evaluasi yang dilakukan oleh siswa dan langkah-langkah dalam menggambar gerak. Guru menerangkan waktu yang diperlukan dalam perbaikan menggambar *key* adalah 120 menit. Pada proses berkarya siswa lebih berkonsentrasi untuk mengerjakan tugas menggambar gerak yang diberikan. Siswa sudah memahami batasan waktu yang diberikan oleh guru sehingga mempergunakan waktu dengan maksimal.

Guru membimbing siswa dalam menggambar gerak dengan berkeliling kelas sehingga semua siswa mendapat perhatian yang sama. Guru memberikan bimbingan secara individual pada siswa yang belum memahami tugasnya. Siswa yang aktifitasnya kurang diberikan lebih banyak bimbingan hingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat meningkat.

Setelah waktu tinggal 30 menit guru meminta siswa untuk menyusun dan menyeleksi hasil pekerjaan siswa dalam dokumen portofolio. Siswa menyusun portofolio yang terdiri dari 1) hasil karya siswa dalam menggambar gerak berupa gambar gerak dan *tracing* gambar, 2) contoh – contoh gambar gerak dan karakter yang siswa kumpulkan dari buku sebagai referensi siswa dalam menggambar, 3) evaluasi dari karya yang dilakukan oleh siswa dan guru, 4) catatan evaluasi yang diberikan oleh guru. Siswa membuat catatan dokumen hasil karya dan contoh – contoh gambar yang telah dimasukkan dalam portofolio. Kemudian siswa membuat catatan dokumen hasil karya dan contoh-contoh gambar yang telah dimasukkan dalam portofolio. Catatan tersebut berupa banyaknya gambar karakter yang dibuat, pemilihan karakter untuk digerakkan, dan *tracing* gambar. Pada pelaksanaan pembelajaran pertama siklus III ini sebagian besar siswa telah mampu mengumpulkan gambar *key*, *inbetween*, hingga *tracing* gambar. Tetapi masing ditemukan siswa yang mengumpulkan gambar karakter, gambar *key* dan gambar *inbetween*nya saja, sehingga dalam catatan dokumen portofolionya siswa mencatat pembuatan karakter, pembuatan *key*, dan pembuatan *inbetween* sesuai dengan dokumen yang dikumpulkan.

Ada 21 siswa yang mampu menyelesaikan gambar gerak atau 62%, ada 11 siswa yang belum mampu untuk menyelesaikan *inbetween* dari gambar *key*-nya atau 32%, dan ada 2 siswa yang belum mengumpulkan karena tidak masuk sekolah pada hari itu atau 6%.

Guru membagikan kertas kepada siswa kemudian meminta siswa untuk mengevaluasi hasil karya menggambar *key* sesuai dengan indikator hasil belajar siswa dalam dokumen portofolio. Meliputi kemampuan siswa dalam membuat karakter, kemampuan dalam membuat standar properti dalam karakter, gerakan antara posisi tangan dan kaki karakter, pembuatan gerakan *key* dan *inbetween* lebih dari 7 gerakan, kesatuan gerakan antara satu dengan yang lain tidak terpotong, kemampuan siswa dalam membuat karakter sendiri, kebersihan dan kerapian karya. Siswa melakukan evaluasi pada kelebihan, kekurangan, kesulitan dan cara



mengatasi kesulitan pada tugas gambar geraknya. Kesulitan yang dialami siswa umumnya terdapat pada kesulitan dalam menerapkan karakter untuk digerakkan. Kesulitan yang dialami siswa adalah dalam membuat bagian-bagian anggota tubuh yang tidak seimbang. Setelah siswa selesai menuliskan kesulitan dan kekurangan guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar evaluasi yang diberikan dan cara mengatasi kesulitannya. Guru bersama siswa melakukan evaluasi dan penyelesaian pada permasalahan yang dialami dalam menggambar gerak. Guru menyuruh siswa untuk berlatih membuat karakter tangan, kaki, dan kepala.

Siswa dan guru dapat menilai hasil belajarnya sesuai penilaian individu pada dokumen portofolio. Guru juga melakukan penilaian pada aktivitas siswa seperti, memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran, interaksi siswa dengan guru dalam mengajukan pertanyaan dan minta arahan, tetap di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, ketepatan siswa dalam mengumpulkan tugas, tidak ngobrol di kelas, memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk, kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak, membuat catatan atau ringkasan pelajaran gambar gerak animasi, memiliki modul atau buku panduan dan contoh-contoh gambar animasi, kesanggupan mengerjakan tugas, tidak mengantuk dan melamun dikelas, kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi, kepedulian terhadap teman, mampu mengumpulkan contoh-contoh gambar yang dikumpulkan dalam dokumen portofolio.

Guru memberikan tugas dirumah pada siswa untuk mengumpulkan sebanyak mungkin contoh - contoh karya sebagai bahan referensi yang dapat mendorong siswa untuk berlatih dalam membuat karya dirumah. Contoh-contoh tersebut berupa gambar-gambar gerak yang didapat dari internet maupun dari buku-buku, yang kemudian dapat dimasukkan dalam bendel portofolio.

Seluruh tugas siswa terkumpul, siswa diberikan tugas dirumah. Selanjutnya guru meminta siswa merapikan meja dan kursi, dan membersihkan dari sisa-sisa kertas. Kemudian guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

## 2) Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua

Hari / Tanggal : 1 Juni 2010

Waktu : (10.00 – 14.15 WIB)

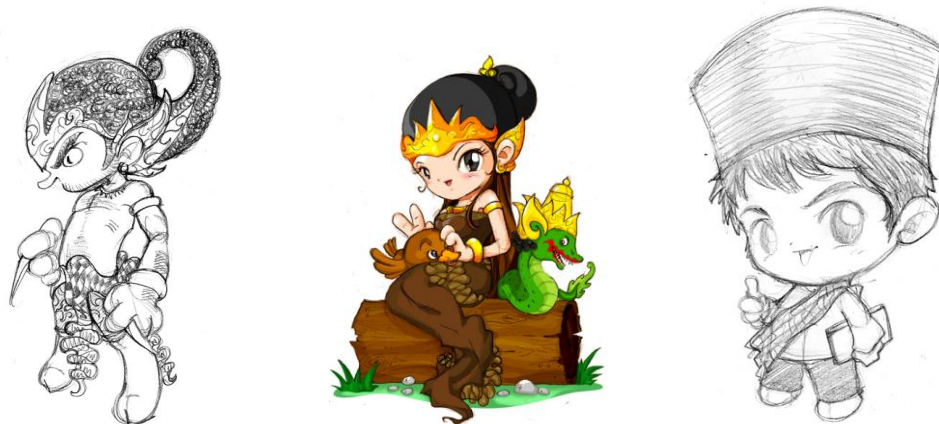
Tempat : Ruang Kelas Laboratorium Animasi Manual

Guru dan peneliti memasuki kelas dengan mengucapkan salam. Pada saat guru masuk ke kelas siswa sudah berada didalam kelas. Guru membuka pembelajaran dengan terlebih dahulu melakukan presensi pada siswa, dalam pertemuan kedua ini ada 1 siswa yang tidak masuk tanpa keterangan. Guru mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif, yaitu dengan mengatur kursi yang tidak pada tempatnya, dikarenakan tergeser oleh siswa pada saat istirahat agar kembali pada tempatnya dan rapi. Guru meminta siswa untuk membersihkan beberapa sampah plastik sisa bungkus makanan dan kertas yang berada di dalam laci dan lantai agar bersih. Guru mengkondisikan kelas bersih dari sampah dan rapi bertujuan agar ruangan nyaman sebagai tempat proses belajar mengajar.

Guru membahas materi pembelajaran yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Materi mengenai menggambar gerak animasi. Guru memberitahukan peningkatan yang terjadi pada hasil karya siswa dalam menggambar gerak dan peningkatan pada aktifitas siswa dalam menggambar gerak. Guru juga memberitahukan kemajuan siswa dalam menggambar gerak. Guru memberikan pujian kepada siswa karena keberhasilan siswa dalam menyelesaikan gambar gerak pada pertemuan sebelumnya, juga pada peningkatan siswa yang mampu mengumpulkan tugas tepat pada waktu yang telah ditentukan. Pada saat guru menjelaskan materi siswa mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru. Guru meminta siswa untuk mengeluarkan contoh karya, modul, komik, dan buku animasi yang siswa bawa sebagai sumber belajar untuk referensi siswa dalam menggambar gerak animasi. Pertemuan II hampir semua siswa dalam kelas membawa contoh – contoh karya. Hanya 3 atau 8 % siswa yang belum membawa contoh gambar dengan alasan lupa.

Guru membagikan tugas yang telah dikerjakan siswa pada pertemuan sebelumnya yaitu menggambar gerak animasi. Guru membagikan hasil karya siswa pada minggu lalu untuk diperbaiki gambar *key* dan *inbetween* dan melanjutkan untuk melakukan *tracing* pada gambarnya. Guru memberikan catatan dokumen berupa komentar tentang *key* yang telah dibuat oleh siswa. Catatan tersebut berupa masukan dan pujian mengenai karya yang telah dibuat oleh siswa. Guru melakukan bimbingan pada siswa dalam membuat gambar gerak, guru selalu aktif menanyakan kesulitan yang dialami siswa guru lebih sering untuk melakukan pengecekan karya siswa dan memberikan bimbingan dengan melakukan pendekatan individu pada masing masing siswa. Guru juga membantu Bagaskara yang mengalami kesulitan dalam menentukan gelap terang dari karyanya kemudian guru menunjukkan contoh gambar yang memperlihatkan contoh gelap terang dari komik.

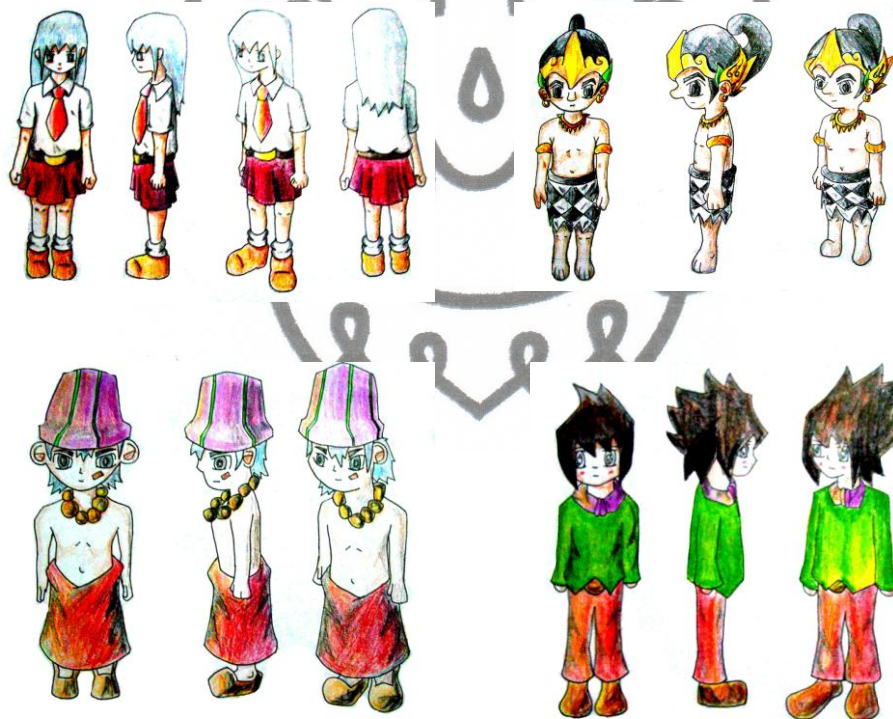
Guru meminta siswa untuk mengumpulkan tugas menggambar gerak animasi. Kemudian guru membimbing siswa untuk menyusun dokumen portofolio. Dalam dokumen tersebut siswa dapat memasukan isi portofolio antara lain berupa hasil karya siswa dalam menggambar karakter dan gambar gerak karakter manusia, tracing gambar dan contoh-contoh yang dibawa oleh siswa pada pertemuan kedua. Berikut adalah contoh gambar karakter dan hasil karya gambar gerak siswa bernama Indri.



Gambar 32. Contoh-contoh gambar karakter  
*commit to user*

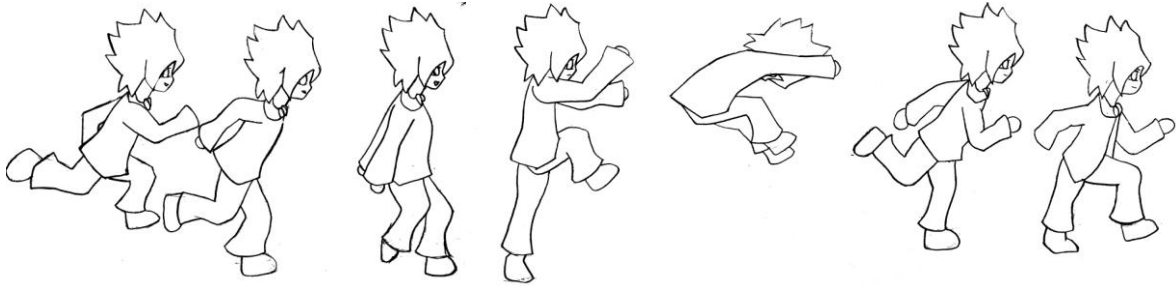


Gambar 33 . Contoh gambar gerak



Gambar 34. Karakter yang dibuat oleh siswa





Gambar 35. Gerak yang dipilih oleh siswa

Guru membimbing siswa untuk menyusun dokumen portofolio. Hasil karya siswa pada pertemuan kedua dimasukkan dalam dokumen portofolio. Bersama dengan contoh-contoh gambar yang sudah dikumpulkan. Kemudian siswa mencatat dokumen yang telah dimasukkan dalam dokumen portofolio agar dapat diketahui perkembangannya pada pertemuan kedua. Catatan tersebut berupa hasil karya siswa dalam membuat karakter, gambar gerak karakter, *tracing* karakter, dan contoh-contoh gambar karakter dan gambar gerak. Salah satu catatan dokumen portofolio siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 17. Catatan dokumen portofolio Indri pada Siklus III

Tanggal	Dokumen
25-5-2010	Gambar karakter manusia. Gambar kerangka gerakan karakter. Gambar <i>key</i> Gambar <i>background</i>
1-5-2010	Gambar <i>inbetween</i> Contoh – contoh gambar gerak Contoh – contoh gambar karakter Tracing gambar Contoh-contoh gambar <i>background</i> dari komik dan majalah



Portofolio siswa juga memuat penilaian individu masing-masing siswa selama mengikuti pembelajaran. Penilaian tersebut mencatat aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator hasil belajar. Meliputi hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif memuat pengetahuan, pemahaman, seleksi, dan evaluasi. Pada aspek afektif meliputi sikap, minat, kemandirian, moral, dan koleksi karya. Pada aspek psikomotorik memuat kemampuan siswa dalam membuat karakter, menggerakkan karakter, originalitas, kerapian dan kebersihan karya. Siswa dan guru dapat melihat ketercapaian hasil belajar siswa sesuai indikator hasil belajar melalui dokumen portofolio.

Guru membantu siswa dalam menyusun dan menyeleksi hasil pekerjaan siswa dalam dokumen portofolio. Dari hasil menggambar terdapat peningkatan hasil karya dari siklus II ke siklus III. Siswa telah melakukan perbaikan pada hasil karyanya, seperti perbaikan pada gerakan tangan dan kaki, perbaikan pada ketepatan *inbetween*, perbaikan pada bentuk karakter anggota tubuh dan perbaikan pada keselarasan gambar *key* dan *inbetween*.

Siswa juga mengalami peningkatan dalam menyelesaikan tugas menggambar gerak. Terbukti keseluruhan siswa sudah mengumpulkan gambar gerak, walaupun masih ditemukan siswa yang merasa belum sempurna dalam membuat gambar gerak. Hanya satu siswa yang belum mengumpulkan gambar gerak dikarenakan pada pertemuan kedua siklus II siswa tersebut tidak masuk, sehingga guru menginformasikan pada siswa yang lain untuk menyampaikan pada siswa yang tidak masuk untuk mengumpulkan hasil karyanya maksimal Rabu hari berikutnya, agar tetap memiliki nilai.

Tabel 18. Penilaian Individu Indri pada Siklus III

Indikator Hasil Belajar Siswa			Pertemuan	
			I	II
Kognitif	Pengetahuan	Mampu menjelaskan pengertian menggambar gerak animasi	√	√
		Mampu menjelaskan prinsip – prinsip animasi.	√	√
		Mampu menjelaskan langkah – langkah menggambar animasi	√	√
		Mampu menjelaskan pengertian gambar kunci ( <i>key</i> ).	√	√
		Mampu menjelaskan pengertian gambar antara ( <i>inbetween</i> )	√	√
	Pemahaman	Jika gerakan yang dibuat sesuai dengan cerita yang diharapkan.	√	√
		Jika mampu membedakan <i>key</i> dan <i>inbetween</i>	√	√
	Seleksi	Mampu memilih contoh - contoh gambar dalam dokumen portofolio.	√	√
		Mampu memilih karya yang telah dibuat dalam dokumen portofolio.	√	√
	Evaluasi	Mampu memberikan penilaian pada hasil karya sendiri	√	√
		Mampu memberikan penilaian pada karya siswa	√	√
Afektif	Sikap	Memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran menggambar gerak animasi 2 dimensi.	√	√
		Interaksi siswa dengan guru gambar gerak animasi. Siswa mengajukan pertanyaan dan minta arahan guru	√	√
		Tetap didalam kelas saat pembelajaran berlangsung atau tidak keluar kelas saat pembelajaran berlangsung	√	√
		Mengumpulkan tugas tepat waktu	√	√
		Tidak ngobrol dikelas	√	√
		Tidak mengantuk	√	√
	Minat	Memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk	√	√
		Kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak	√	√
		Membuat catatan atau ringkasan pelajaran gambar gerak animasi	√	√
		Memiliki modul atau buku panduan dan contoh – contoh gambar animasi	√	√
		Kesanggupan mengerjakan tugas	√	√
		Tidak mengantuk	√	√
	Kemandirian	Dalam mengerjakan tugas tidak meminta bantuan teman	√	√
		Dalam mengerjakan tugas tidak meminta bantuan guru	-	-
	Moral	Kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi	√	√
		Kepedulian terhadap teman	√	√
	Koleksi karya	Mampu mengumpulkan contoh - contoh gambar yang dikumpulkan dalam dokumen portofolio.	√	√
		Mampu mengumpulkan karya. Selain karya yang dinilai	√	√
Psikomotor	Pembuatan karakter	Mampu membuat karakter sendiri	-	√
		Mampu membuat karakter tanpa bantuan dari siswa yang lain	√	√
		Membuat standar properti dalam karakter.	√	√
	Gerakan karakter	Jika gerakan antara posisi tangan dan kaki benar.	√	√
		Mampu membuat gerakan <i>key</i> dan <i>inbetween</i> lebih dari 7 gerakan.	√	√
		Jika antar gerakan antara satu dengan yang lain memiliki kesatuan.	√	√
	Originalitas	Jika siswa dalam berkarya tidak menyontek dari buku.	√	√
		Jika siswa dalam berkarya memodifikasi dari buku.	√	√
		Jika siswa dalam berkarya mampu menciptakan karakter sendiri.	√	√
	Kerapian kebersihan	Jika karya gambar gerak yang dikumpulkan bersih.	-	√
		Jika karya gambar gerak yang dikumpulkan rapi.	√	√

Guru memberikan catatan pada portofolio siswa sesuai dengan penilaian individu. Penilaian tersebut dilakukan agar siswa mampu mengoreksi diri dan melakukan perbaikan sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan dari indikator hasil belajar. Dari evaluasi pada siklus III ini terjadi peningkatan pada hasil belajar. Hal ini disebabkan siswa melakukan perbaikan dalam hal sikap dan perilaku pada saat pembelajaran setelah dilakukan evaluasi pada siklus II. Peningkatan tersebut terutama pada aspek afektif yang mencakup perilaku siswa dalam proses pembelajaran antara lain dalam aktivitas siswa dalam memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran, interaksi siswa dengan guru dalam mengajukan pertanyaan dan minta arahan, tetap di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, ketepatan siswa dalam mengumpulkan tugas, tidak ngobrol dan melamun di kelas, memasuki kelas sesuai dengan jadwal tanda masuk, kehadiran pada mata pelajaran gambar gerak, membuat catatan atau ringkasan pelajaran, memiliki modul atau buku panduan dan contoh-contoh gambar animasi, kesanggupan mengerjakan tugas, tidak mengantuk dan melamun di kelas, kejujuran dalam mengerjakan tugas menggambar gerak animasi, kepedulian terhadap teman, mampu mengumpulkan contoh - contoh gambar yang dikumpulkan dalam dokumen portofolio. Siswa dapat melakukan koreksi dari catatan yang dilakukan oleh guru. Salah satu catatan siswa yang diberikan guru pada siklus II antara lain:

Tabel 19. Catatan Guru dalam Portofolio Indri pada Siklus III

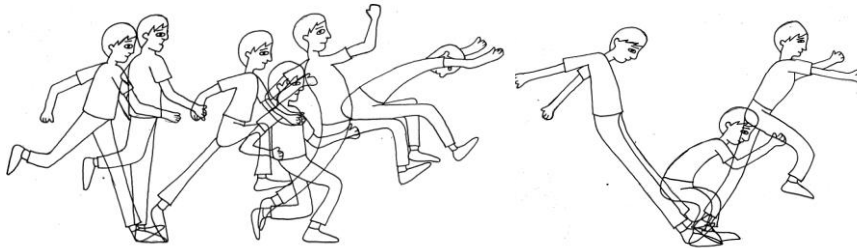
Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III		
Tgl	Pertemuan	Catatan
25-5-2010	I	Mampu menggambar karakter berbeda dan membuat gambar <i>key</i> . Mampu membuat gerakan melompat. Gambar gerak semakin halus.. Hilangkan kebiasaan melamun dikelas.
1-5-2010	II	Mampu menerapkan pada karakter yang berbeda. Mampu membuat berbagai karakter. Mampu menggambar gerak dengan denrakan melompat Gambar gerak semakin halus

Siswa juga mengalami peningkatan dalam menyelesaikan tugas menggambar gerak. Terbukti keseluruhan siswa sudah mengumpulkan gambar gerak, walaupun masih ditemukan siswa yang merasa belum sempurna dalam membuat gambar gerak. Hanya satu siswa yang belum mengumpulkan gambar gerak dikarenakan pada pertemuan kedua siklus II siswa tersebut tidak masuk, sehingga guru menginformasikan pada siswa yang lain untuk menyampaikan pada siswa yang tidak masuk untuk mengumpulkan hasil karyanya maksimal Rabu hari berikutnya, agar tetap memiliki nilai.

Guru memberikan tes tertulis untuk menguji tingkat pengetahuan siswa mengenai teori tentang menggambar gerak animasi 2 dimensi. Tes mengenai pengertian menggambar gerak, langkah – langkah dalam menggambar gerak, pengertian *key*, pengertian *inbetween* dan prinsip animasi. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan tersebut dikarenakan siswa mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru mengenai materi pada awal pembelajaran.

Setelah seluruh tugas siswa terkumpul dan siswa diberikan tugas di rumah. Selanjutnya guru meminta siswa untuk merapikan meja dan kursi, dan membersihkan dari sisa – sisa kertas. Kemudian guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

Dari data yang telah terkumpul siswa yang telah menyelesaikan gambar gerak beserta *background* sebanyak 25 siswa atau sekitar 74 % siswa. Siswa yang telah menyelesaikan gambar gerak dan belum menyelesaikan *background* sebanyak 8 siswa atau berkisar 23 %. Dan siswa yang sudah membuat gambar gerak tetapi belum menyelesaikan gambar gerak sebanyak 1 siswa atau sekitar 3%, dikarenakan pada pertemuan tersebut siswa tidak masuk. Kemudian guru memberitahukan kepada siswa lain agar siswa yang tidak masuk dapat mengumpulkan karyanya pada hari berikutnya agar tetap memperoleh nilai. Guru menanyakan pada siswa mengenai materi yang diajarkan, mengenai kesulitan selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil karya siswa yang telah terkumpul antara lain:



Gambar 36. Gambar Gerak Mausia Melompat pada Siklus III

Karya : Edy Ponco Satriyo

Media : Kertas A4, *drawing pen*

Nilai : 7,5

Pembuatan karakter oleh Edy sudah baik meskipun belum menciptakan karakter baru, karena masih sama dengan karakter pada tugas sebelumnya. Edy sudah menetapkan standar karakter seperti bentuk baju, tangan, kaki dan kepala. Gerakan posisi tangan dan kaki sudah baik, sudah menambahkan gerakan *inbetween* pada gambar gerakannya. Antar gambar *inbetween* satu dengan yang lain sudah menunjukkan keselarasan tetapi masih kurang pada gerakannya. Karya gambar sudah mulai rapi tanpa coretan pensil pada hasil karya yang telah dibuat.



Gambar 37. Gambar Gerak Manusia Berjalan pada Siklus III

Karya : Vani Nur Rochadi

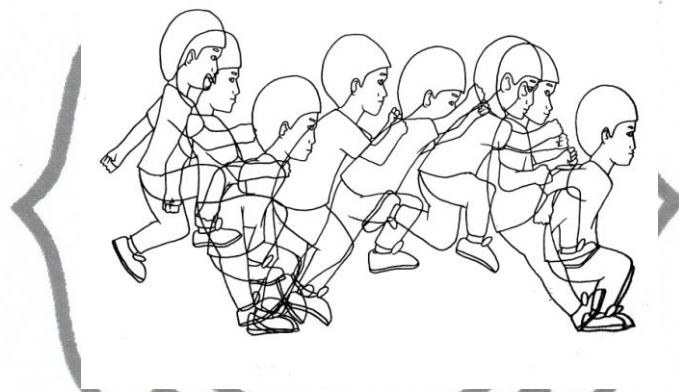
Media : Kertas A4, *drawing pen*

Nilai : 8,5

*commit to user*



Vany telah mampu menciptakan karakter sendiri, tetapi karakter masih sama dengan tugas sebelumnya, gerakan juga sama, karakter yang telah dibuat sudah menunjukkan ketepatan gerakan, gerakan antar tangan dan kaki selaras. Vany telah mampu membuat *inbetween* lebih dari 7 gambar dan antar *key* awal dan akhir tidak terpotong dan menunjukkan titik temu. Posisi tangan dan kaki sudah tepat. Karya gambar gerak sudah rapi dan bersih, garis yang dibuat tegas.



Gambar 38. Gambar Gerak Manusia Berjalan pada Siklus III

Karya : Rizky Nugraha P  
Media : Kertas A4, *drawing pen*  
Nilai : 9

Pembuatan karya oleh Rizky sudah mampu menciptakan karya tanpa melihat contoh dan berbeda dengan karya sebelumnya. Karakter yang dibuat menunjukkan ketepatan gerakan. Posisi tangan dan kaki selaras dan tidak terpotong antara *inbetween* satu dengan yang lain tidak terpotong. Penyelesaian karya yang dilakukan Rizky tanpa bantuan dari guru maupun siswa yang lain. Pembuatan garis pada karakter sudah tegas dan tidak ditemukan coretan gambar yang tidak perlu.

Guru memberikan tes tertulis untuk menguji tingkat pengetahuan siswa mengenai teori tentang menggambar gerak animasi 2 dimensi. Tes mengenai pengertian menggambar gerak, langkah – langkah dalam menggambar

gerak, pengertian *key*, pengertian *inbetween* dan prinsip animasi. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan tersebut dikarenakan siswa mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru mengenai materi pada awal pembelajaran.

Setelah seluruh tugas siswa terkumpul dan siswa diberikan tugas di rumah. Selanjutnya guru meminta siswa untuk merapikan meja dan kursi, dan membersihkan dari sisa – sisa kertas. Kemudian guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III diperoleh data 94% siswa mampu menjelaskan pengertian menggambar gerak animasi, prinsip – prinsip animasi, langkah – langkah menggambar animasi, pengertian *key* dan *inbetween*. Siswa mampu membedakan *key* dan *inbetween* sebanyak 94% siswa. Siswa mampu melakukan evaluasi dan pada karyanya sebanyak 17% dan yang mampu menyusun perbaikan pada karyanya sebanyak 55% siswa. Sebanyak 85% siswa menunjukkan sikap memperhatikan dan tidak mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa yang memiliki modul dan membuat catatan pelajaran sebanyak 94% siswa. Kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas sebanyak 38%. Kejujuran dalam mengerjakan tugas dan kepedulian terhadap teman sebanyak 88% siswa. Kemampuan dalam membuat karakter sebanyak 76% siswa. Sebanyak 50% siswa sudah menentukan posisi gerakan dan mampu membedakan *key* dan *inbetween*. Siswa yang mampu membuat gerakan *key* dan *inbetween* lebih dari 7 gerakan sebanyak 58%. Kesatuan gerakan pada gambar gerak sebesar 35% siswa. Hasil akhir karya gambar gerak yang rapi dan bersih dari coretan pensil sebanyak 70% siswa. Sebanyak 85% siswa telah mengumpulkan contoh-contoh karya dalam dokumen portofolionya. Untuk lebih jelasnya hasil nilai siswa dapat dilihat pada lampiran. Data tersebut dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 20. Data Hasil Pelaksanaan Siklus III

No	Nama	Kognitif					Afektif					Psikomotor					
		a	b	c	d	Nilai	e	f	g	h	i	Nilai	j	k	l	m	Nilai
1	Aditya Eko P	9	9	8	6	7,6	9	9	7	7	9	8,2	8	7	7	6	74
2	Alfin Asad N	9	9	7	7	7,8	8	9	9	6	9	8,2	8	7	7	9	80
3	Alifatun H	9	7	8	6	7,4	9	9	7	6	9	8,0	7	8	7	9	80
4	Andi Taufan N	9	9	9	7	8,2	9	9	9	9	9	9,0	9	9	9	7	86
5	Andryan C	9	9	9	9	8,6	9	9	9	9	9	8,6	8	9	9	9	88
6	Ariyanti Dwi S	9	9	8	7	8,0	8	9	9	7	9	8,4	8	8	7	9	82
7	Bagaskara K Y	9	9	8	7	8,0	9	9	9	9	9	9,0	9	8	9	9	88
8	Chandra L	9	9	9	9	9,0	9	9	9	9	9	9,0	9	9	9	9	90
9	Danang Tri S	9	7	8	6	7,4	9	9	9	6	9	8,4	9	7	7	9	82
10	Dian S	9	7	8	7	7,6	9	9	9	6	9	8,4	7	7	7	9	78
11	Edy Ponco S	9	9	8	7	8,0	9	9	7	6	9	8,0	7	8	6	7	76
12	Emirudin H	6	7	7	6	6,7	6	7	7	6	7	6,0	7	7	6	7	68
13	Erwin `A N P	6	6	7	6	6,8	8	7	9	6	7	7,4	7	7	6	7	68
14	Fachri Noor F	8	7	7	6	6,6	7	8	7	6	7	6,6	8	7	6	7	70
15	Falin F K	9	9	8	7	7,6	8	9	7	6	9	7,8	8	7	7	9	80
16	Frendi A	9	7	7	7	7,8	9	9	9	6	9	8,4	7	7	6	7	72
17	Heni S	9	9	9	7	8,1	7	9	9	6	9	8,0	8	7	6	9	78
18	Imam M	9	9	8	7	7,8	9	9	9	9	9	9,0	8	8	7	9	82
19	Indriana K N	9	9	9	9	9,0	9	9	9	9	9	9,0	8	9	9	7	84
20	Iwan Budi P	9	9	9	7	8,2	9	9	9	7	9	8,6	8	9	9	7	84
21	Muh Fauzi A	9	9	9	7	8,2	9	9	9	9	9	9,0	8	9	9	9	88
22	Odnriel Eka S	9	9	9	7	7,8	7	9	9	6	9	8,0	8	8	9	7	82
23	Olga Olivia P	9	9	8	7	7,6	9	9	7	6	9	8,0	8	7	7	9	74
24	Pandu P	9	9	9	9	9,0	9	9	9	9	9	9,0	9	9	9	7	86
25	Rika Dwi S	9	9	9	7	7,8	9	9	7	7	9	8,2	8	8	9	9	86
26	Rijal B	9	7	7	6	7,2	7	8	9	6	7	7,4	8	7	7	9	72
27	Rizky N P	9	9	9	9	9,0	9	9	9	9	9	9,0	9	9	9	9	90
28	Sugeng P	9	9	8	7	8,4	8	8	9	9	9	8,6	8	9	9	9	88
29	Suranto	9	9	8	7	7,6	9	9	9	7	9	8,6	7	7	9	9	74
30	Tika Kurnia S	8	9	8	7	7,2	8	8	9	7	9	8,2	7	7	7	9	74
31	Vany Nur R	9	9	9	9	9,0	8	9	9	9	9	8,4	9	9	9	7	86
32	Wahyu S	9	9	9	7	8,2	9	8	7	9	9	8,4	8	9	9	9	88
33	Yoshep W C U	9	9	8	7	8,0	8	9	9	6	9	8,2	8	8	7	9	82
34	Endra Buana S	9	9	8	7	8,0	9	9	9	9	9	9,0	8	9	9	7	84
Prosentase (%)		94	82	82	17	85	85	94	73	38	88	85	76	61	47	70	76

Keterangan :

a : Pengetahuan  
 b : Pemahaman  
 c : Seleksi  
 d : Evaluasi  
 e : Sikap  
 f : Minat  
 g : Kemandirian

h : Moral  
 i : Koleksi karya  
 j : Pembuatan karakter  
 k : Gerakan Karakter  
 l : Originalitas  
 m : Kerapian dan kebersihan

**c. Pengamatan (*Observing*)**

Perubahan - perubahan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran ternyata mendapat hasil yang memuaskan. Pada siklus III ini siswa semakin aktif dalam mengikuti pelajaran serta dalam membuat tugas portofolionya. Suasana pembelajaran semakin kondusif dan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugasnya semakin meningkat. Interaksi antara siswa dengan guru dan siswa satu dengan siswa yang lain baik. Siswa mampu mengutarakan pendapat dan bertanya. Pengetahuan dan pemahaman siswa dalam menggambar gerak meningkat. Kemampuan siswa dalam menggambar karakter dan menggambar gerak karakter menunjukkan perubahan yang baik. Kesan umum pengamatan terhadap pembelajaran pada siklus III ini sudah baik, sehingga penelitian dapat dihentikan.

**d. Refleksi (*Reflection*)**

Hasil penilaian sudah menunjukkan peningkatan yang cukup baik dan pengamatan terhadap kegiatan siswa secara keseluruhan, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian dihentikan sampai pada siklus III, karena hasil belajar sudah memenuhi target penelitian yaitu mengalami peningkatan dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian dilakukan berdasarkan keseluruhan tugas atau hasil kerja dan keikutsertaan siswa dalam menilai kemajuan yang dicapai dalam menyelesaikan berbagai tugas, dan berlangsung selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil karya serta aktifitas siswa dalam menggambar gerak Animasi 2 dimensi manual.

Peneliti berharap dan akan berupaya untuk terus meningkatkan serta menggunakan cara-cara yang sudah peneliti tempuh untuk materi lainnya, tentunya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

**B. Pembahasan**

Setelah diadakan penelitian yang terdiri dari tiga siklus dan ditempuh dalam 6 kali pertemuan dengan alokasi waktu 30 jam pelajaran diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 21. Hasil Belajar Siswa

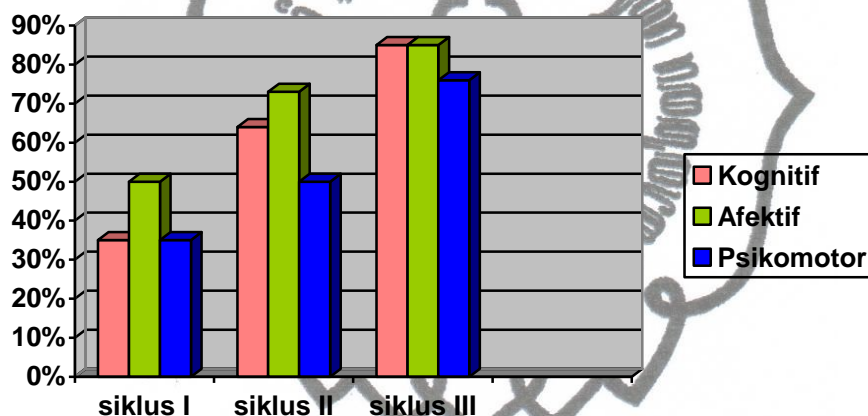
No	Nama	Siklus I					Siklus II					Siklus III				
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	Skor	Ketuntasan	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Skor	Ketuntasan	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Skor	Ketuntasan
1	Aditya Eko Prasetyo	6,2	6,6	6,4	6,4	-	7,2	7,4	7,0	7,2	-	7,6	8,2	7,4	7,7	√
2	Alfin Asad Nasrudin	6,2	6,6	6,8	6,5	-	7,8	7,4	7,2	7,4	-	7,8	8,2	8,0	8,0	√
3	Alifatun Hanifah	6,6	6,8	6,8	6,7	-	6,8	7,8	7,4	7,3	-	7,5	8,0	8,0	7,8	√
4	Andi Taufan Nugroho	7,6	7,6	8,4	7,8	√	8,6	8,2	8,8	8,3	√	8,2	9,0	8,6	8,6	√
5	Andryan Cahya	7,2	7,6	8,2	7,6	√	8,6	8,4	8,4	8,5	√	8,6	8,6	8,8	8,7	√
6	Ariyanti Dwi Safitri	7,8	7,0	8,2	7,6	√	8,0	8,4	8,0	8,1	√	8,0	8,4	8,2	8,2	√
7	Bagaskara Kresna Y	8,0	7,8	8,0	7,9	√	8,0	8,4	8,2	8,1	√	8,0	9,0	8,8	8,6	√
8	Chandra Laksmiowati	8,6	8,2	8,6	8,5	√	9,0	8,8	8,6	8,8	√	9,0	9,0	9,0	9,0	√
9	Danang Tri Sulistyio	7,0	6,6	7,0	6,8	-	7,0	7,6	7,0	7,2	-	7,4	8,4	8,2	8,0	√
10	Dian Setiawan	6,6	7,0	6,6	6,7	-	6,8	7,4	7,0	7,0	-	7,6	8,4	7,8	7,9	√
11	Edy Ponco Satriyo	7,6	7,8	6,6	7,3	-	7,8	7,8	6,8	7,5	√	8,0	8,0	7,6	7,8	√
12	Emirudin Hudaya	6,0	6,2	6,0	6,0	-	6,7	6,0	6,4	6,3	-	6,7	6,0	6,8	6,5	-
13	Erwin `Atahaya N P	6,0	6,4	6,0	6,1	-	6,6	7,2	6,6	6,8	-	6,8	7,4	6,8	7,0	-
14	Fachri Noor Fachrozy	6,2	6,2	6,0	6,1	-	6,4	6,6	6,8	6,6	-	6,6	7,0	7,0	6,9	-
15	Falin Fibi K	6,6	6,8	6,8	6,7	-	7,5	7,7	7,8	7,7	√	7,6	7,8	8,0	7,8	√
16	Frengi Agustian	6,4	6,8	6,6	6,6	-	7,0	7,4	6,6	7,0	-	7,8	7,4	7,2	7,4	-
17	Heni Sulistiyowati	7,8	7,6	7,6	7,7	√	8,2	7,8	7,6	7,9	√	8,1	8,0	7,8	7,9	√
18	Imam Muharom	6,8	7,6	8,2	7,5	√	7,8	8,2	8,6	8,2	√	7,8	9,0	8,2	8,3	√
19	Indriana Kusuma N	8,6	8,4	8,6	8,6	√	9,0	8,4	8,6	8,7	√	9,0	9,0	8,4	8,8	√
20	Iwan Budi Prasetyo	7,0	7,6	7,4	7,3	-	8,0	8,2	8,4	8,2	√	8,2	8,6	8,4	8,4	√
21	Muh Fauzi A	8,2	8,2	8,4	8,3	√	8,2	8,2	8,6	8,4	√	8,2	9,0	8,8	8,7	√
22	Odnial Eka Saputra	7,5	7,6	6,6	7,2	-	7,6	7,6	7,0	7,4	-	7,8	8,0	8,2	8,0	√
23	Olga Olivia Prasetya	7,2	7,2	6,8	7,1	-	7,2	7,6	7,6	7,5	√	7,6	8,0	7,4	7,7	√
24	Pandu Prasetyo	8,0	8,2	7,8	8,0	√	8,2	8,2	8,2	8,2	√	8,2	9,0	8,6	8,6	√
25	Rika Dwi Septiana	7,8	7,6	7,2	7,5	√	7,8	7,8	7,8	7,8	√	7,8	8,2	8,6	8,2	√
26	Rijal Bijaksana	6,2	6,0	6,0	6,1	-	6,8	7,0	6,8	6,9	-	7,2	7,4	7,2	7,2	-
27	Rizky Nugroho P	8,8	8,4	8,6	8,6	√	9,0	8,6	9,0	8,9	√	9,0	9,0	9,0	9,0	√
28	Sugeng Prastyo	6,8	8,2	7,0	7,3	-	8,2	8,6	8,2	8,3	√	8,4	8,6	8,8	8,6	√
29	Suranto	7,2	7,0	6,8	7,0	-	7,6	7,4	7,2	7,4	-	7,6	8,6	7,4	7,8	√
30	Tika Kurnia Sari	6,6	6,8	6,8	6,7	-	7,0	7,6	6,8	7,3	-	7,2	8,2	7,4	7,6	√
31	Vany Nur Rochadi	8,6	7,5	7,8	8,0	√	9,0	8,4	8,4	8,5	√	9,0	8,4	8,6	8,6	√
32	Wahyu Setiyawan	7,6	7,6	7,6	7,5	√	7,5	8,4	8,4	8,1	√	8,2	8,4	8,8	8,5	√
33	Yoshep Wisnu C U	6,6	6,8	6,8	6,7	-	7,2	8,0	7,4	7,6	√	8,0	8,2	8,2	8,1	√
34	Endra Buana S	7,6	8,2	7,6	7,8	√	8,0	8,2	7,8	8,6	√	8,0	9,0	8,4	8,5	√
Prosentase		45%	52%	36%	44%		64%	73%	50%	62%		85%	85%	76%	85%	



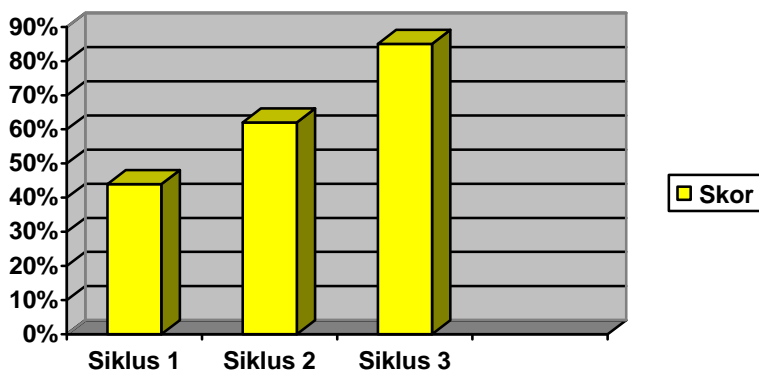
Keterangan:

1. Tanda centang (✓) : Batas ketuntasan minimal adalah 7,5
2. Persentase : Merupakan persentase jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan dari tiap aspek
3. Persentase : 
$$\frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

Dari data tersebut dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 39. Grafik Perkembangan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dari Aspek Kognitif, Afektif, Psikomotor



Gambar 40. Grafik Perkembangan Skor Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Penelitian dengan penerapan model pembelajaran berbasis portofolio dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar gerak Animasi 2 dimensi. Berdasarkan Tabel 4 maka dapat diketahui gambaran peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I, rata-rata persentase daya serap siswa terhadap materi pelajaran dari aspek kognitif termasuk dalam kategori cukup baik yaitu sebesar 45 %, sedangkan dari aspek psikomotorik presentase keberhasilan siswa masih rendah yaitu sebesar 35 %. Walaupun termasuk dalam kategori rendah dibandingkan target, akan tetapi sudah mengalami peningkatan.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I yang masih relatif kecil ini disebabkan karena pembelajaran dengan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio merupakan hal baru bagi siswa, yang sebelumnya pembelajaran didominasi oleh metode ceramah. Pada pembelajaran dengan metode ceramah tersebut, siswa tidak dilibatkan secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajarannya, aktifitas siswa cenderung hanya mendengarkan dan segala proses pembelajaran berpusat pada guru. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak pada hasil belajarnya, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, karena siswa belum pernah mempunyai pengalaman melakukan kegiatan yang ada dalam model pembelajaran berbasis portofolio, seperti mengevaluasi hasil karya sendiri dan mencari referensi guna mengatasi permasalahan menggambar gerak pada diri siswa, maka siswa merasa kesulitan dalam melakukan kegiatan tersebut. Tanpa adanya kerjasama yang baik antara guru dan siswa dalam proses mengumpulkan, menyeleksi dan menyusun hasil kerja siswa maka proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar pada siklus I belum memenuhi indikator ketuntasan belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka diadakan perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, antara lain dengan menambah variasi kegiatan dalam mengatasi suatu masalah yang terjadi kelas dan membagi kelas menjadi 6 kelompok dan siswa saling memberikan evaluasi pada hasil karya antar siswa.

Rata-rata persentase daya serap siswa terhadap materi pelajaran dari aspek kognitif pada siklus II mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I, yaitu sebesar 64 % siswa memperoleh ketuntasan belajar dan termasuk dalam kriteria sangat baik, dan peningkatan pada aktivitas proses dari aspek afektif juga telah menunjukkan perubahan yang signifikan yaitu sebesar 73% siswa mengalami ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan telah terjadi perubahan pada siswa ke arah yang lebih baik, karena siswa telah mengalami suatu proses belajar sehingga hasil belajar mereka menjadi meningkat. Oleh karena itu dilaksanakan siklus III dengan melakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan dengan berkonsentrasi pada siswa yang belum mampu dengan diberikan bimbingan dan siswa yang sudah mampu memberikan bantuan pada siswa lainnya untuk mencari pemecahan masalah pada karyanya.

Rata-rata kemampuan penyelesaian masalah dan perbaikan hasil karya siswa dapat meningkat dengan dilakukannya siklus III, mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II yaitu sebesar 76 % mengalami ketuntasan belajar. Hal ini dikarenakan siswa yang belum mampu dapat melakukan perbaikan-perbaikan yang diharapkan dari karya-karyanya. Penguasaan materi pembelajaran juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 85 % siswa mengalami ketuntasan belajar. Perubahan juga terjadi pada aspek afektif yaitu pada siklus I sebesar 52%, siklus II sebesar 73%, dan pada siklus III sebesar 85% siswa tuntas belajar. Hal ini menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Dari ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa telah mengalami peningkatan yaitu 85 % siswa mengalami ketuntasan dalam menggambar gerak animasi.

Peningkatan persentase penguasaan materi pelajaran dan peningkatan hasil karya siswa dalam menggambar gerak menunjukkan bahwa dengan menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio dalam menggambar gerak animasi 2 dimensi manual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa melalui Model Pembelajaran Berbasis Portofolio, siswa akan mengalami proses belajar yang efisien dalam arti siswa tidak akan memperoleh ilmu pengetahuan yang statis dan

otoriter, melainkan siswa diharapkan akan memperoleh kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adanya peningkatan presentase daya serap siswa terhadap materi pelajaran tersebut menunjukkan bahwa indikator kinerja atau indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai.



## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diterapkan pada mata pelajaran Produktif Animasi dengan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio di SMK N 9 Surakarta pada siswa kelas X Animasi tahun pelajaran 2009/2010 dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran portofolio dapat meningkatkan hasil menggambar gerak antara pada mata pelajaran Animasi 2 dimensi pada kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta. Peningkatan hasil tersebut meliputi peningkatan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, evaluasi, seleksi dan refleksi diketahui peningkatan hasil belajar pada pelaksanaan siklus I adalah sebesar 45 %, pada pelaksanaan siklus II sebesar 64% dan pada pelaksanaan siklus yang ke III adalah sebesar 85 %. Peningkatan pada aspek afektif yang meliputi sikap, minat, nilai, kemandirian, dan moral diketahui peningkatan hasil belajar pada pelaksanaan siklus I sebesar 52 %, pada siklus II sebesar 73% dan pada siklus III sebesar 85%. Pada aspek psikomotorik yang meliputi kemampuan dalam pembuatan karakter, gerakan karakter, originalitas, kerapian dan kebersihan karya, dan koleksi karya diketahui peningkatan pada pelaksanaan siklus I sebesar 36%, siklus II sebesar 50% dan pada siklus III sebesar 76%.

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio telah mendorong / meningkatkan kemajuan belajar siswa dari waktu ke waktu, peningkatan dapat terlihat jelas dikarenakan bukti kemajuan berupa karya dan tugas disusun dalam format portofolio. Membandingkan karya dari pekerjaan sekarang dengan pekerjaan yang lalu memberikan motivasi yang lebih besar dari pada membandingkan dengan hasil karya siswa yang lain. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio siswa



dituntut untuk mampu memberikan penilaian pada hasil karyanya sehingga mampu mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh masing - masing siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk mencari referensi diluar kelas yang berupa contoh karya sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa dalam membuat karya. Selain itu dengan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio juga memperhatikan dalam perkembangan pengetahuan dan pemahaman, aktivitas belajar siswa dan keterampilan dalam menggambar, sehingga dengan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari berbagai aspek meliputi aspek kognitif (pengetahuan, pemahaman, evaluasi, seleksi, dan refleksi), afektif (sikap, minat, nilai, kemandirian, dan moral) dan psikomotor (kemampuan dalam pembuatan karakter, gerakan karakter, originalitas, kerapian dan kebersihan, dan koleksi karya).

### **B. Implikasi**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta implikasi dari hasil penelitian antara lain:

1. Pada Siswa kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta
  - a. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan dalam menggambar gerak animasi, dengan dilakukannya evaluasi individu pada karya siswa.
  - b. Tumbuhnya keinginan siswa untuk berkarya secara maksimal, dengan diterapkannya penilaian portofolio pada dokumen yang disusunnya.
  - c. Siswa memiliki kesempatan untuk mencari sumber belajar berupa contoh – contoh gambar yang dapat dikembangkan siswa dalam berkarya.
2. Pada Guru Kelas X Animasi SMK N 9 Surakarta
  - a. Adanya variasi dalam metode mengajar, seperti diskusi dan tanya jawab.
  - b. Guru dapat melihat perkembangan kemajuan siswa dari dokumen portofolio dan memudahkan dalam melakukan evaluasi serta penilaian pada hasil belajar siswa.

### 3. Pada proses pembelajaran

- a. Interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dari dua arah, yaitu guru dan siswa. Ada kerjasama yang baik dari guru dan siswa dalam mengumpulkan, menyeleksi dan menyusun hasil kerja siswa.
- b. Pemanfaatan waktu dalam berkarya animasi lebih optimal.
- c. Perkembangan karya siswa dapat terlihat jelas perkembangan dari waktu ke waktu dengan adanya dokumen portofolio.

### C. Saran

Setelah melaksanakan penelitian, saran yang dapat penulis ajukan adalah sebagai berikut.

#### 1. Bagi Guru

- a. Penerapan model pembelajaran berbasis portofolio sebaiknya diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat melakukan evaluasi pada karya yang telah dibuat sebagai bahan perbaikan pada karyanya.
- b. Guru hendaknya menerapkan variasi model pembelajaran untuk menghindari kejenuhan siswa dengan menyesuaikan kompetensi yang hendak dicapai. Salah satunya mencoba model pembelajaran berbasis portofolio.
- c. Guru hendaknya menggunakan berbagai media dalam pembelajaran animasi seperti contoh – contoh gambar, buku – buku referensi, dan lain - lain

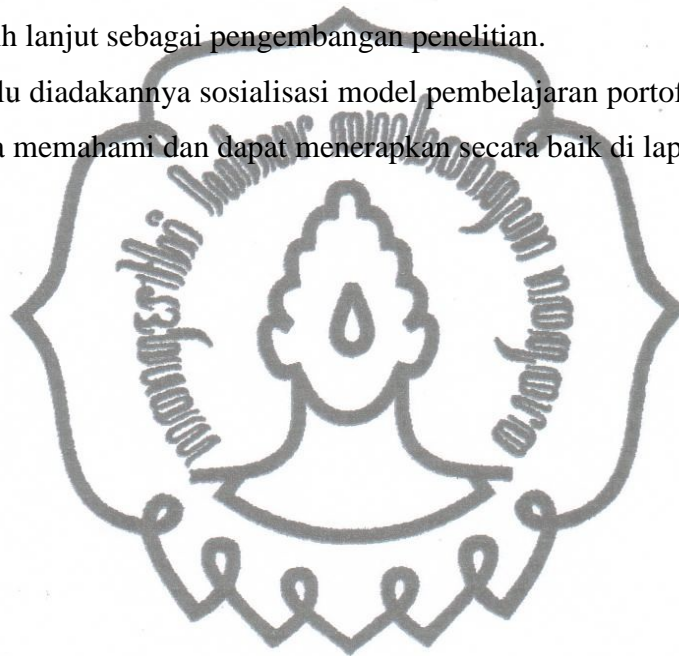
#### 2. Bagi Siswa

- a. Siswa sebaiknya meningkatkan latihan dalam menggambar untuk mengasah keterampilan tangan karena keterampilan tangan sangat penting untuk mengembangkan keterampilan dalam menggambar animasi.

- b. Siswa sebaiknya mencari sumber - sumber belajar baik dari buku maupun internet untuk memperkaya wawasan siswa dalam menggambar animasi.

### 3. Bagi Peneliti

- a. Model pembelajaran berbasis portofolio perlu dikembangkan dan diterapkan pada pokok bahasan yang lain, sehingga perlu adanya penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan penelitian.
- b. Perlu diadakannya sosialisasi model pembelajaran portofolio agar para guru bisa memahami dan dapat menerapkan secara baik di lapangan.



## Daftar Pustaka

- Arnie Fajar. 2004. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arry Maulana, S. 2003. *Animasi itu Mudah! Membuat Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta. PT Elex Median Komputindo.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Benny A. Priyadi. 2009. *Model desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Bonnie Soeherman & Adhicipta R. 2009. *Mastering Chibi Character Through Manual to Digital Processing*. Jakarta: PT Gramedia.
- Cartono, Toto Sutarto & Utari. 2006. *Penilaian Hasil Belajar Berbasis Standar*. Bandung: Prisma press.
- Dasim Budimansyah. 2003. *Model Pembelajaran Portofolio*. Bandung: PT Genesindo.
- Dasim Budimansyah, Suparlan, & Danny Meirawan. 2009. *Pakem Pembelajaran Aktiv, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: PT Genesindo.
- Depdikbud. 1999. *Penelitian Tindakan (Action Research)*. Jakarta: Depdikbud.
- Desi Purwaningsih. 2007. *Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio pada Pencapaian Aspek Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik*. (Skripsi: Pendidikan MIPA Matematika UNNES Semarang).
- Diginovac, Fanani, A. Z., & Fatchurofi. 2008. *Creating Character Motion & Camera Move with Flash*. Jakarta: PT Gramedia.
- Gapra. *Animasi*, <http://gapra.blog.akprind.ac.id/content/animasi-0>.diakses 2 November 2009.
- Hasan Alwi. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.

- Hasmunidah. 2007. *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Portofolio untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar*. (Skripsi : Pendidikan MIPA Kimia FKIP UNS Surakarta).
- I Nyoman Sudana. 1989. *Kerangka Perkuliahan dan Bahan Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ismu, Sardi, Sulisty, B.W., & Wahyu Nur Aini. 2007. *Modul Animasi*. Surakarta: SMK N 9.
- Kusmono Hadi. *Portfolio Penilaian dalam Pendidikan Seni Rupa: Landasan dan Model*, <http://www.psb-psma.org/content/blog/penilaian-portofolio-untuk-seni-rupa> 7 Agustus 2010.
- Kasihani Kasbolah. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mulyani S & Johor P. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. 1999. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2000. *Diklatik Asas – Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shores, Elizabeth F & Cathy Grace. 1988. *Buku pintar Membuat Portofolio*. Jakarta: Esensi.
- Sugiyanto. 2008. *Modul Pendidikan dan Pelatihan Guru (PLPG) Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumarna Surapranata & Muhammad Hatta. 2004. *Penilaian Berbasis Kelas Penilaian Portafolio Implementasi kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



Suwarsih Madya. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (Action Research)*. Yogyakarta: Alfabeta.

Wikipedia. *Animasi & Action*.

<http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Animasi&action=edit>  
diakses 1 November 2009.

Rochiati Wiriaatmadja. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rodaskarya

Yuliarma. 2010. "Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Training Model dan Penilaian Portofolio. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*". Tahun 2010, 16, 76-84.

